

1 · ENGLISH SECTION
2 · VERSION FRANÇAISE
3 · DEUTSCHE GRUPPE
4 · SEZIONE ITALIANO
5 · SECCION ESPAÑOL

20

VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGOS VIDEO

CODEBREAKER™



Use your Keyboard Controllers with this ATARI® Game Program™ cartridge. Be sure the Keyboard Controller cables are firmly plugged into the **CONTROLLER** jacks at the back of your ATARI Video Computer System™ game. For one-player games, use the Keyboard Controller plugged into the **LEFT CONTROLLER** jack.

See Section 3 of your Owner's Manual for further details.



NOTE: Always turn the console **power** switch **off** when inserting or removing an ATARI Game Program cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System game.

HOW TO PLAY

The computer or another player has created the secret code, and your mission is to guess the code. The code's identity is affected by:

- The Number of Digits. Games feature codes with three or four digits.
- The Number Span. Games

feature codes with numbers from 1 to 9 or 1 to 6.

You have 12 guesses to identify the secret code with the Keyboard Controller. Use the controller to enter the number digits of your guess onto the screen. The computer will then analyze each number digit of your code guess.

CODEBREAKER GLOSSARY

LEFT HAND SCORE:

During CODEBREAKER™ games the upper left number refers to the number of guesses players have made during the present game. At the end of the game, the **LEFT CONTROLLER** player's score appears in this position.

RIGHT HAND SCORE:

In one-player CODEBREAKER games, this number appears throughout the game to show the number of consecutive games of CODEBREAKER you've played.

In two-player games, this number refers to the **RIGHT CONTROLLER** player's score.

COMPUTER SECRET CODE:

The secret code will appear above the list of Player Guesses at the end of the game.

PLAYER GUESS:

The number code guess you enter into the computer appears on the left side of the screen.

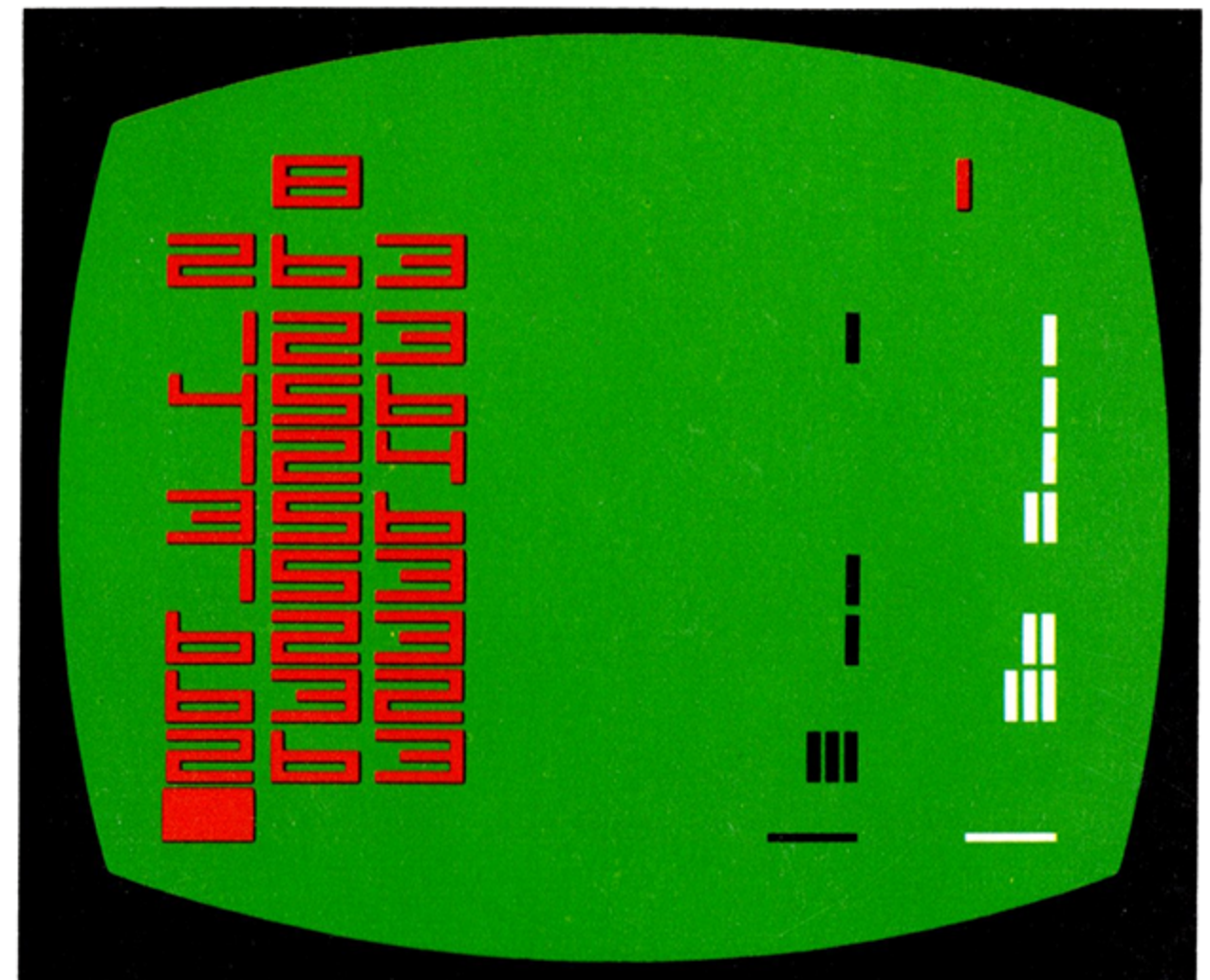
COMPUTER SYMBOLS:

After you register your Player Guess with the computer, the computer will respond with symbols that analyze your guess:

- **Black line:** Signifies that one of the number digits is the **correct identity** and in the **correct position**.
- **White line:** Signifies that one of the number digits is the **correct identity** but in the **incorrect position**.

CURSOR:

This flashing square appears in the



position of the next number entry into the computer.

PLAYER INDICATORS:

In two-player games, the color of the line and its position indicate whose Keyboard Controller must register the next guess. A white line appears on the far right of the playfield, meaning the **RIGHT CONTROLLER** player must enter a guess. A black line appears to the left of this position during the **LEFT CONTROLLER** player's turn.

GAME VARIATIONS

1-PLAYER CODEBREAKER GAMES

The computer selects the secret number code. You have 12 guesses to identify the code. Your number of guesses equals your point score. For example, if you guess the secret code at the fourth guess, you score four points.

2-PLAYER CODEBREAKER GAMES

There are two ways for two players to play CODEBREAKER:

1. The computer selects the secret number code. You and your opponent take turns making guesses. In the first game of a series of consecutive

games, the **RIGHT CONTROLLER** player always makes the first guess. The first player to match the secret number code scores one point and starts the next game.

2. The player creates the secret number code using the Keyboard Controller. The opponent then tries to guess the secret code in the least number of guesses. When the opponent guesses the secret code, his score is equal to the number of guesses. For example, a player scores four

points when he guesses the secret code on the fourth guess. During the next game, the roles are reversed and the player who tried to guess the code becomes the player who creates the secret code.

NOTE: Only the player who is guessing the secret code has a chance to score points. When playing a series of consecutive games, begin the first game with the **LEFT CONTROLLER** player, who tries to guess the secret code.

CODEBREAKER SCORING

1-PLAYER CODEBREAKER

A player's score during one game is determined by the number of guesses needed to identify the secret number code. For example, if a player guesses the code on the sixth guess, the score is six. Your object is to score the lowest possible score. Your cumulative score appears in the upper left corner of the screen at the end of the game.

HINT: In one-player CODEBREAKER games, divide your score by the number of con-

secutive games for an average skill score.

2-PLAYER CODEBREAKER

When the computer selects the secret code for both players to guess, the player scores one point when he guesses the code.

When one player creates the secret code, the object is to score the least number of points. For example, if a player guesses the secret code on the fourth guess, he scores four points.

USING THE KEYBOARD

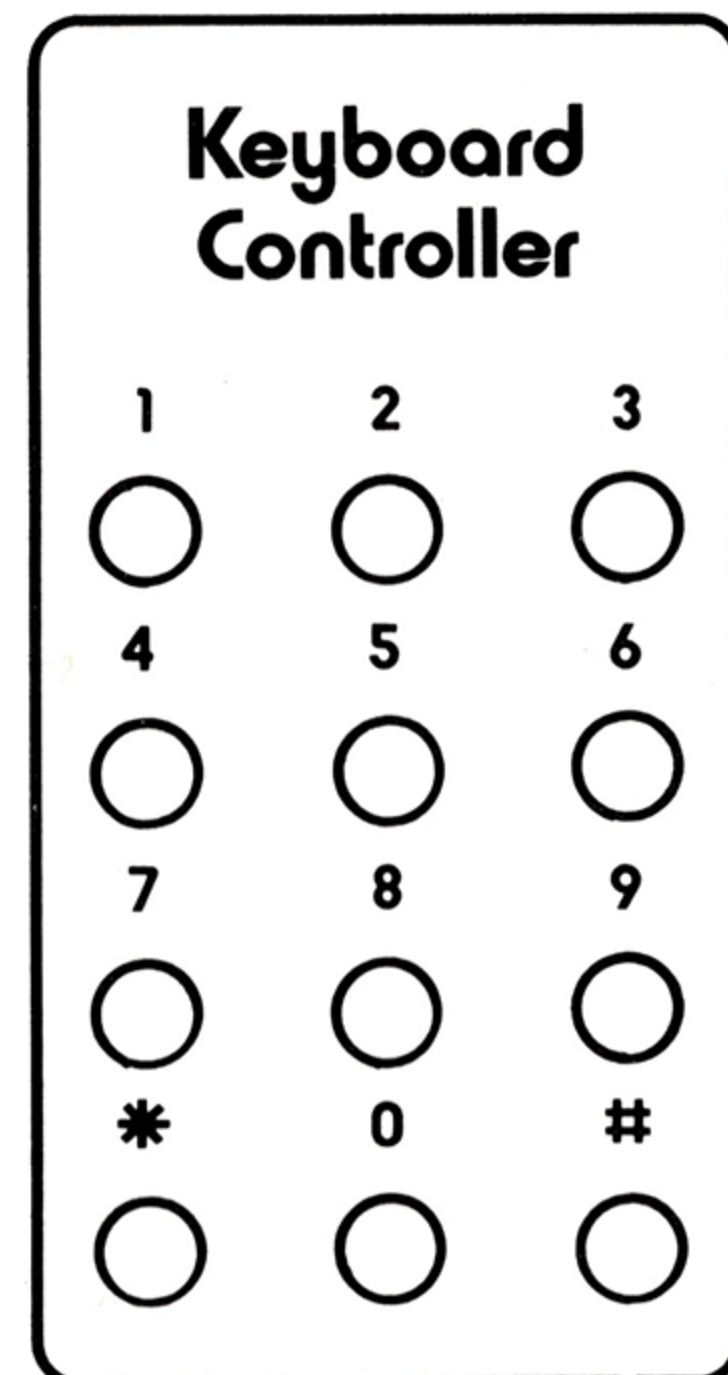
1-PLAYER CODEBREAKER

Use the left Keyboard Controller to play one-player CODEBREAKER games. To make a guess, press the number digits on the Keyboard. Then press the **enter (#)** button. The digits you have entered will appear on the left side of the screen. The computer will then analyze your guess with computer symbols.

2-PLAYER CODEBREAKER

A series of two-player games begins with the **RIGHT CONTROLLER** player. In CODEBREAKER games where a player must create the secret code, press the digits of the secret code on the Keyboard Controller. Those digits appear in the upper left corner of the screen. Press the **enter (#)** button and the digits disappear. Now your opponent starts to make guesses using the same procedure as in one-player games.

To change a digit in your guess, move the cursor to the digit to be changed. Press the new number you want on the Keyboard Controller. The new number will appear in the position.



NOTE: The computer will not accept a digit whose numerical value is more than defined by a particular game. For example, if the number span of the secret code is between 1 and 6, the computer will not accept a number 7.

To play a consecutive game of CODEBREAKER, press any number on the keyboard to clear the screen. To begin a new series of consecutive games and scores, press the **reset** button on the console.

DIFFICULTY SWITCH

During CODEBREAKER games, when the **right difficulty** switch is in the “a” position, you have 8

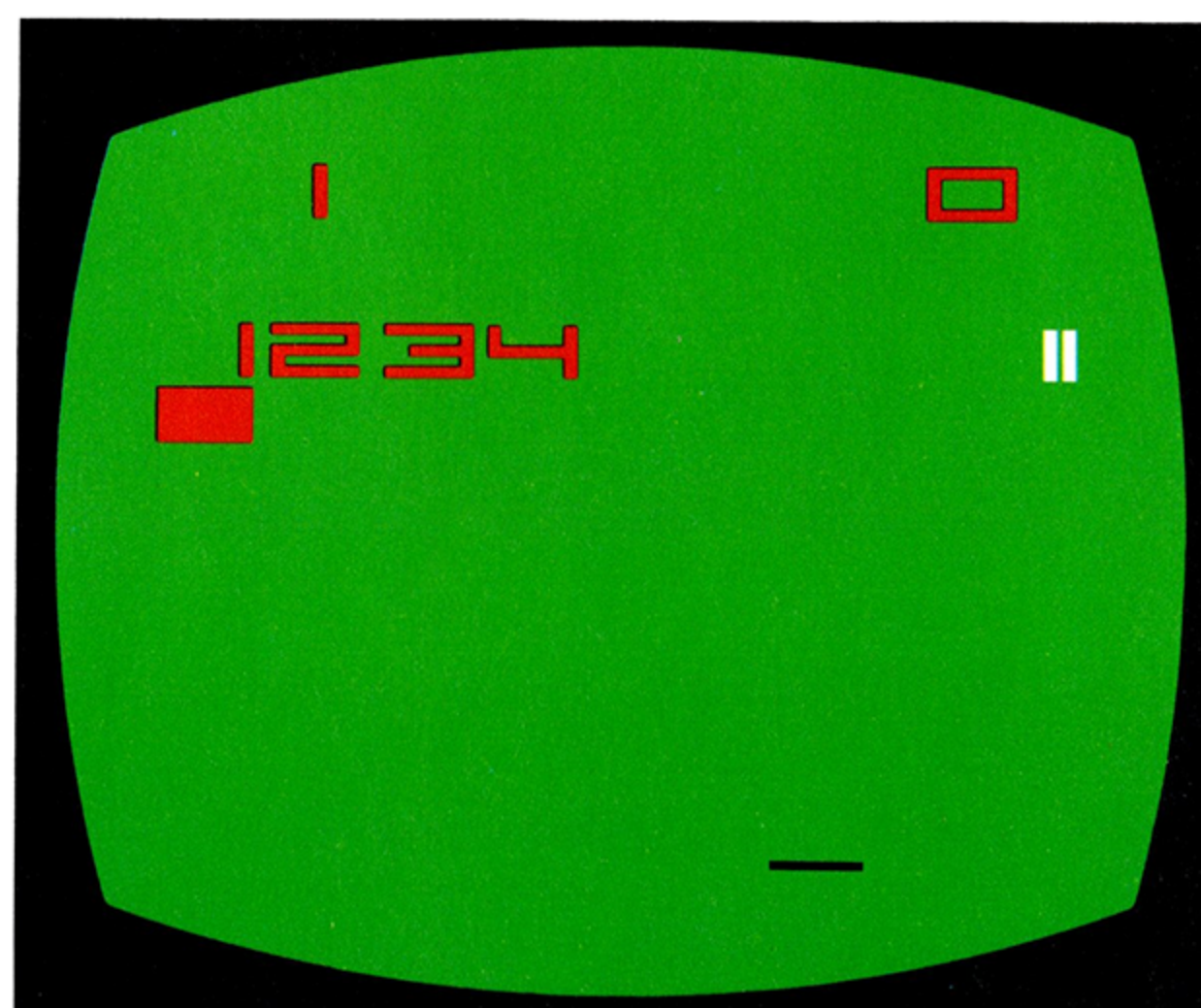
guesses. In “b” position, you receive 12 guesses.

SAMPLE GAME

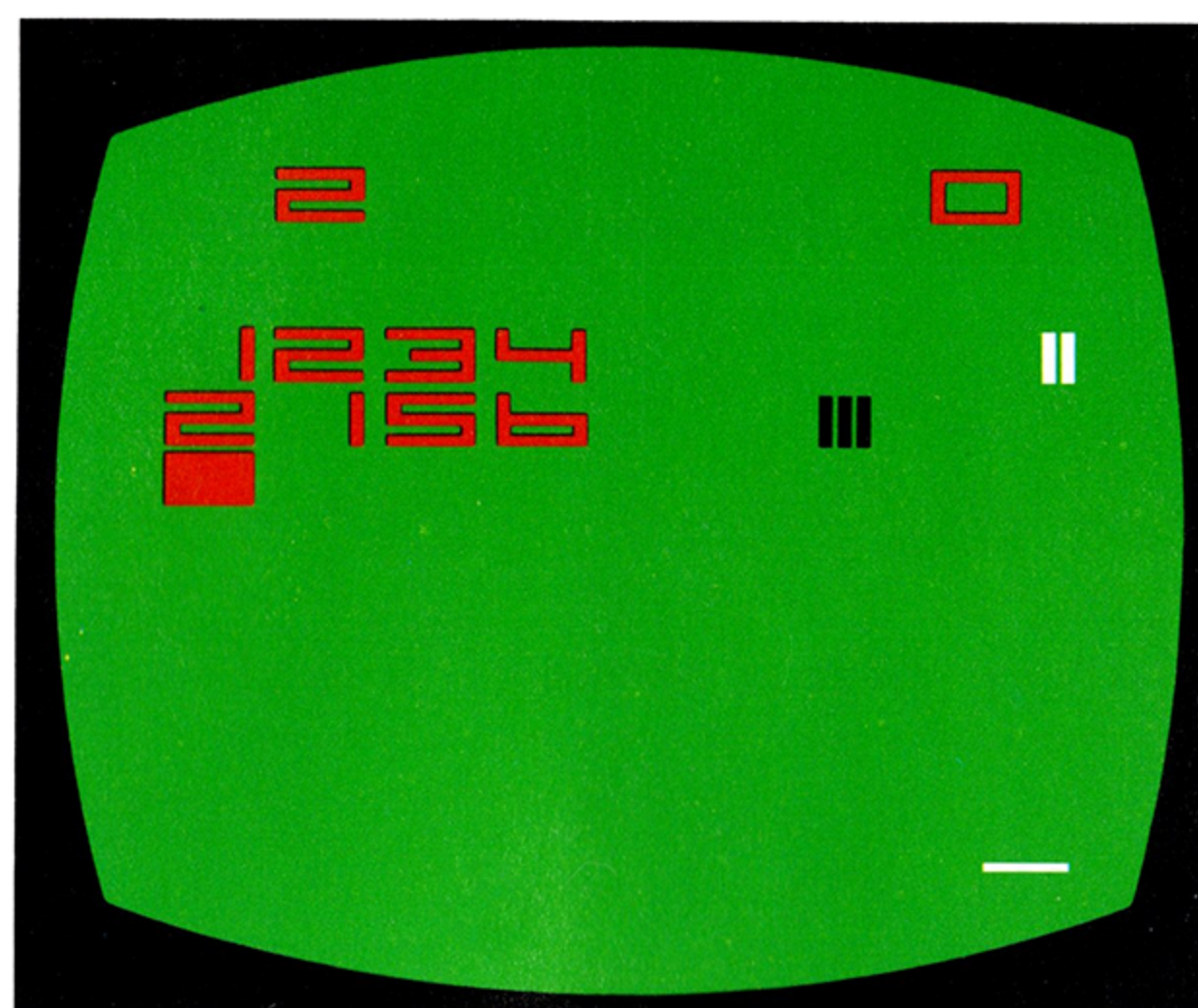
2-PLAYER CODEBREAKER

The Player Indicator shows that it is the right player's turn.

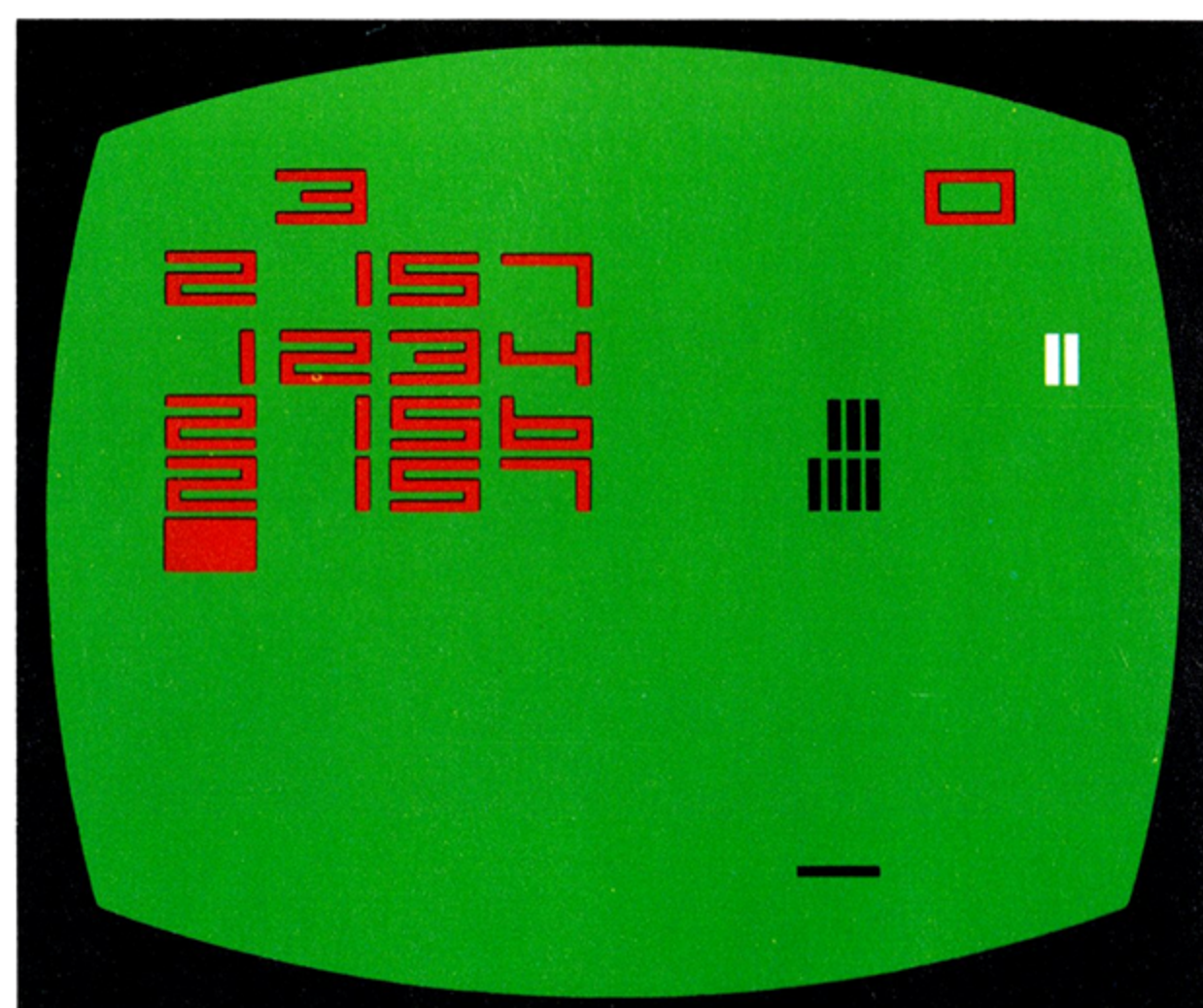
Using the Keyboard Controller, the player enters the digits **1**, **2**, **3**, and **4**. The number of guesses for this game (1) appears on the upper left corner of the playfield. The white Computer Symbols appear on the screen to show that the player has guessed two digits of the Computer Secret Code correctly, but that they are in the wrong position. The Player Indicator now shows that it is the left player's turn.



The left player enters his guess of **2**, **1**, **5**, and **6**. Since this is the second guess, the number **2** appears in the upper left corner. The Computer Symbols show that the left player has guessed three numbers in the Secret Code and they are in the correct position, and the Player Indicator shows that it is the right player's turn.



The right player now enters a guess of **2**, **1**, **5**, and **7**. The Computer Symbols show his guess is correct and the Computer Secret Code appears at the top of the Player Guesses. The right player scores one point, and the cumulative score of both players appears (left player, upper left; right player, upper right).



The left player now starts the third game.

HOW TO PLAY NIM

Nim is the oldest mathematical game known to man. In this computer version of Nim, there are one to four Stacks of objects. You must take turns with the computer or another player removing any number of objects from any Stack. During a turn you must take at least one object and can take objects out of only one stack.

NOTE: During a series of consecutive two-player Nim games, you and your opponent must take turns removing the first object.

THERE ARE TWO KINDS OF NIM GAMES:

- **Regular Nim:** You win the game when you remove the last object from the screen.
- **Nim Misere:** You lose the game when you remove the last object from the screen.

THERE ARE TWO KINDS OF NIM GAME SET-UPS:

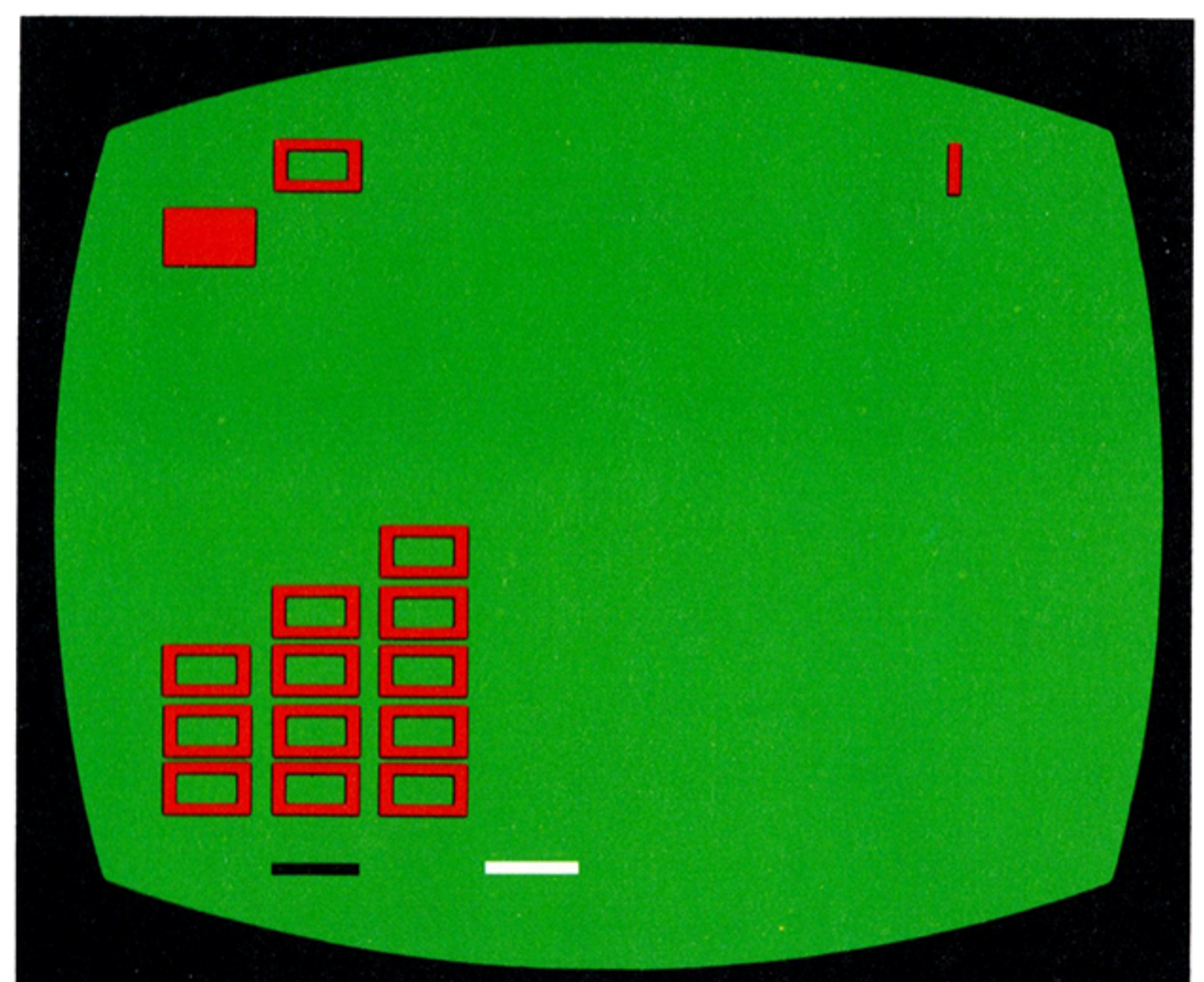
- **Computer Set-Up:** Three Stacks of objects appear on the screen. One stack has three objects. The second Stack has four objects, and the third Stack features five objects.
- **Player Set-Up:** Using the Keyboard Controller, a player can create a Nim set-up. Create up to four Stacks with up to nine objects in each Stack.

NIM GLOSSARY

STACKS: The Stacks of objects appear on the left side of the screen.

CURSOR: The Cursor is used to remove objects from each Stack. Use the Keyboard Controller to move the Cursor directly over the Stack where you want to remove objects.

SCORES: In two-player games, the score of the **LEFT CONTROLLER** player is in the upper left corner; the **RIGHT CONTROLLER** player score is in the upper right corner. In one-player games, your score is in the upper



left corner; the computer's score is in the upper right corner.

NIM SCORING

A player scores one point when he wins a Nim game. In regular Nim games, you score one point when you remove the last object from the screen. In Nim Misere games,

you score one point when you force your opponent to remove the last object from the screen. Scores will accumulate as you play consecutive games of Nim.

USING THE KEYBOARD

TO START A NEW NIM GAME:

- Press any key on the Keyboard Controller at the conclusion of a game. The set-up from the previous Nim game will appear on the screen.

NOTE: In one-player games, use the **LEFT KEYBOARD CONTROLLER**.

TO REMOVE OBJECTS FROM A PARTICULAR NIM STACK:

- Press the Keyboard Controller **Cursor (*)** button to move the Cursor on the screen. The number of times you press the button determines the Stack where the cursor will appear. For example, press the button three times to move the Cursor to Stack 3.
- After you have moved the Cursor to the Stack where you intend to remove objects, press any **Number** button on the Keyboard Controller, and that number of objects will blink and then disappear from the Stack. When you are satisfied with all the moves you've made at each Stack, press the **Enter (#)** button.

NOTE: You may change your move any time before you press the **Enter (#)** button. For example, after taking three objects from a Stack, you may decide to take only two. Move the Cursor to the Stack, then press number **2** on the Keyboard Controller. One object will reappear in the Stack.

To create a player set-up:

Press the **Cursor (*)** button to move the Cursor to a Stack. The number of times you press the button determines the Stack where the Cursor will appear. For example, press the Cursor button three times to move the Cursor to Stack 3.

Once the Cursor is directly over the particular Stack location, select the number of objects in each Stack. Press a **Number** button on the Keyboard. The number you press determines the number of objects in the Stack. For example, press the number **3** and three objects will appear in the Stack. When you have selected objects for each stack, press the **Enter (#)** button and the game begins.

NIM DIFFICULTY SWITCH

In one-player Nim games, you can improve the playing ability of the computer by sliding the **right difficulty** switch to the “a” position.

There are no Handicaps in two-player Nim.

GAME SELECT MATRIX

CODEBREAKER™

	3-DIGIT CODE						4-DIGIT CODE					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Game	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2
Number of Players	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2
Computer Enters Code												
Number Field Span	6	6	6	6	6	6	9	9	9	9	9	9

NIM

	13	14	15	16	17	18	19	20
Game	1	2	1	2	1	2	1	2
Number of Players	1	2	1	2	1	2	1	2
Computer Sets-up								
Remove Last Object to Win								

2 · VERSION FRANÇAISE

20 JEUX VIDEO

CODEBREAKER™

Avec cette cartouche ATARI® Game Program™, utiliser les commandes à clavier. S'assurer que leurs câbles sont bien branchés sur les prises de **COMMANDE** situées à l'arrière du Video Computer System™ ATARI. Pour jouer seul, utiliser la commande branchée sur la prise de **COMMANDE DE GAUCHE**.

Pour plus de détails, se reporter à la section 3 de la notice du Video Computer System.



N.B. Avant d'introduire ou de retirer une cartouche ATARI Game Program, il faut toujours fermer l'interrupteur du pupitre (position **off**) afin de protéger les composants électroniques et d'éviter une usure prématurée du Video Computer System ATARI.

COMMENT JOUER

L'ordinateur, ou l'autre joueur, a inventé un code secret qu'il s'agit de deviner. Les caractéristiques du code sont:

- Le nombre de chiffres: suivant les jeux, le code a trois ou quatre chiffres.
- La game des chiffres utilisés: suivant les jeux, le code utilise

les chiffres de 1 à 9 ou de 1 à 6.

Le joueur a droit à 12 réponses pour trouver le code secret. À l'aide du clavier de commande, il affiche sa réponse sur l'écran. L'ordinateur analyse ensuite la réponse donnée, chiffre par chiffre.

GLOSSAIRE DU CODEBREAKER (DÉCRYPTEUR)

SCORE DE GAUCHE:

Pendant les parties de CODEBREAKER™, le nombre affiché en haut et à gauche indique le nombre de réponses déjà four-

nies par les joueurs durant la partie en cours. Quand la partie est terminée, c'est le score du joueur qui a la **COMMANDE DE GAUCHE** qui est affiché à cet endroit.

SCORE DE DROITE:

Quand on joue seul, ce nombre, qui reste affiché pendant toute la partie, indique le nombre de parties consécutives de CODEBREAKER™ qui ont été jouées.

Quand on joue à deux, ce nombre indique le score du joueur qui a la COMMANDE DE DROITE.

CODE SECRET DE L'ORDINATEUR:

Lorsque la partie est terminée, le code secret s'affiche au-dessus de la liste des réponses du ou des joueurs.

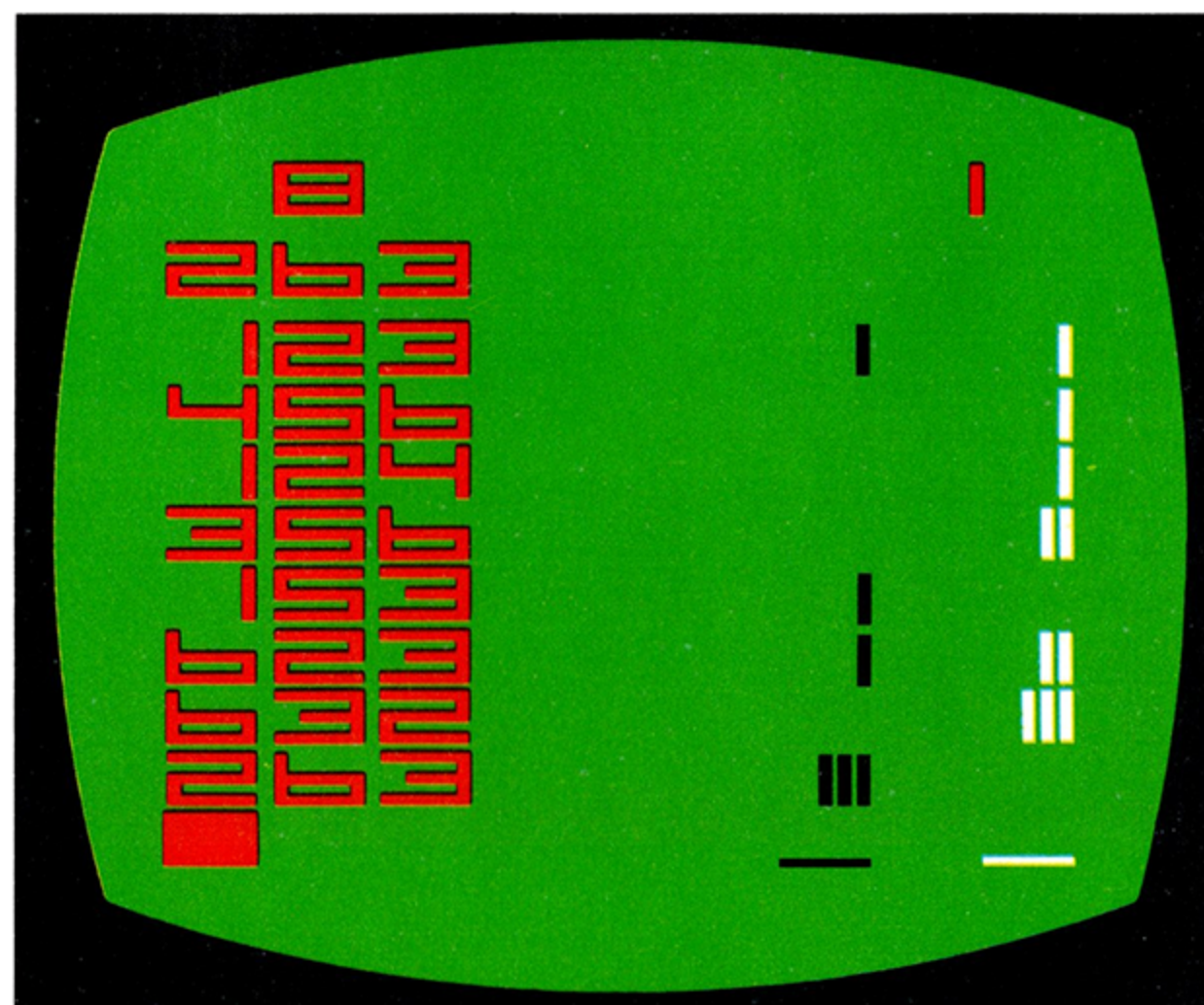
RÉPONSES DES JOUEURS:

Les réponses entrées par les joueurs dans l'ordinateur sont affichées à gauche sur l'écran.

SYMBOLES UTILISÉS PAR L'ORDINATEUR:

Une fois que l'ordinateur a enregistré la réponse du joueur, il en donne une analyse à l'aide de symboles:

- **Ligne noire:** elle indique que l'un des chiffres de la réponse est à la fois **correct** et à **sa place**.
- **Ligne blanche:** elle indique que l'un des chiffres de la réponse



est correct, mais qu'il n'est pas à sa place.

CURSEUR:

C'est un carré clignotant qui apparaît là où doit s'inscrire la réponse suivante.

INDICATEUR DE TOUR:

Quand on joue à deux, la couleur et la position de cette ligne indiquent de quelle commande à clavier doit provenir la réponse suivante. Une ligne blanche située à l'extrême droite de l'écran indique que c'est le tour du joueur qui a la commande de droite. Une ligne noire située à gauche de l'emplacement de la ligne blanche indique que c'est le tour du joueur qui a la commande de gauche.

VARIANTES DU JEU

JEUX DE CODEBREAKER À UN SEUL JOUEUR

L'ordinateur choisit un nombre-code secret. Le joueur a droit à 12 réponses pour trouver ce code. Le score correspond au nombre de réponses données. Par exemple, si le joueur a trouvé le code secret en quatre réponses, son score est de quatre points.

JEUX DE CODEBREAKER À DEUX JOUEURS

Quand on joue à deux, il y a deux manières de jouer:

1. C'est l'ordinateur qui choisit le nombre-code. Les deux joueurs donnent leurs réponses à tour de rôle. Quand on joue toute une série de parties consécutives, c'est toujours le joueur qui a la **COMMANDE DE DROITE** qui donne la première réponse. Le joueur qui est le premier à trouver le code secret marque

un point et c'est lui qui commence la partie suivante.

2. L'un des joueurs compose un nombre-code sur son clavier de commande. Son adversaire essaie de le deviner en un minimum de réponses. Lorsque l'adversaire a trouvé le code, il marque un nombre de points égal au nombre des réponses données. Par exemple, il marque quatre points s'il a trouvé le code secret en quatre réponses. À la partie suivante, les rôles sont inversés: le joueur qui essayait de deviner le code est maintenant chargé de le composer.

N.B. Seul le joueur qui essaie de deviner le code secret peut marquer des points. Lorsqu'on joue une série de parties consécutives, c'est le joueur qui a la commande de gauche qui essaie de deviner le code secret pendant la première partie.

SCORE DU CODEBREAKER (DÉCRYPTEUR)

CODEBREAKER À UN SEUL JOUEUR:

Pour une partie donnée, le score du joueur est égal au nombre de réponses qu'il lui a fallu pour trouver le code secret. Par exem-

ple, s'il a trouvé le code en six réponses, son score est de six. Il s'agit donc d'obtenir le score le plus bas possible. À la fin de chaque partie, le score total accumulé par le joueur est affiché en haut et à gauche de l'écran.

PETIT CONSEIL:

Quand on joue seul, on peut calculer son score moyen en divisant le score total par le nombre de parties consécutives.

CODEBREAKER À DEUX:

Dans la variante où le code secret est choisi par l'ordinateur, c'est celui des deux joueurs qui le

devine le premier qui marque un point.

Dans la variante où l'un des joueurs choisit le code secret, le gagnant est celui qui marque le plus petit nombre de points. Par exemple, si un joueur trouve le code en quatre réponses, il marque quatre points.

UTILISATION DU CLAVIER

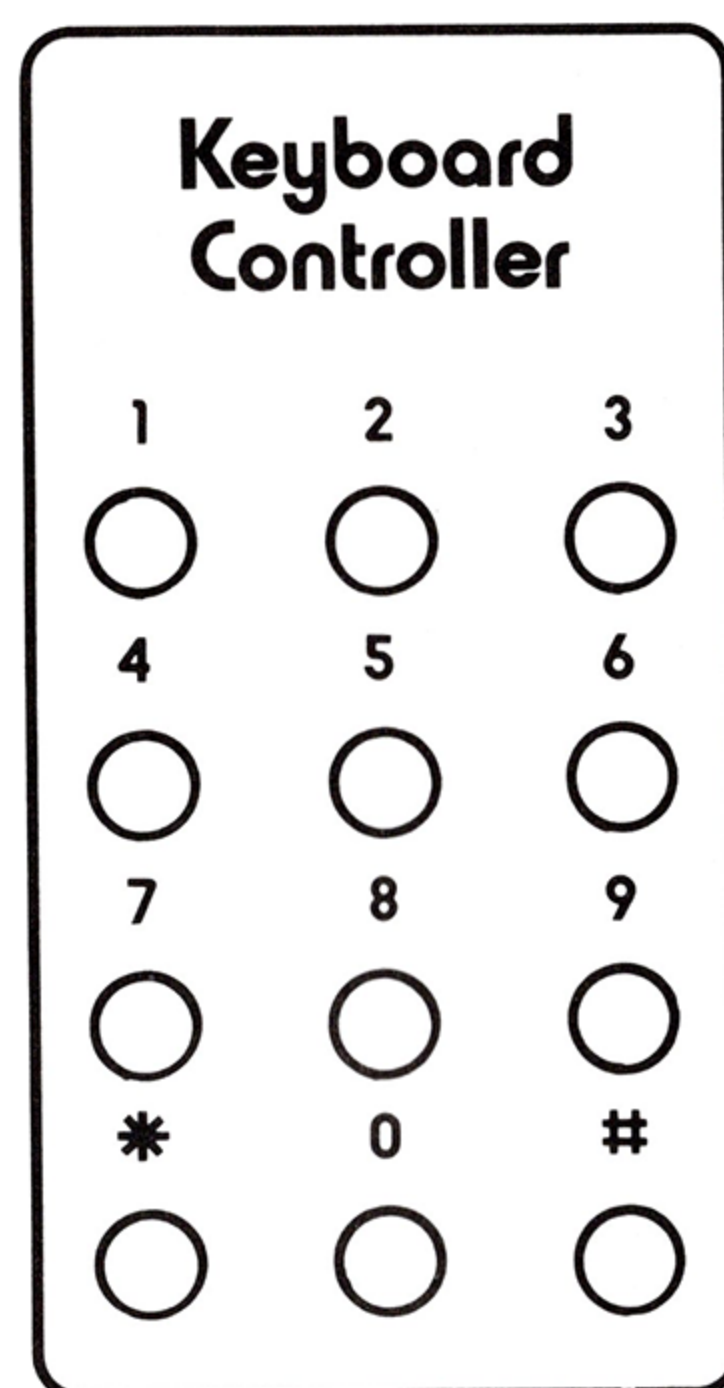
CODEBREAKER À UN SEUL JOUEUR:

Pour jouer seul, utiliser la commande à clavier de gauche. Composer la réponse sur le clavier, puis presser la touche d'entrée (#). Les chiffres entrés apparaissent alors sur le côté gauche de l'écran. L'ordinateur analyse ensuite la réponse à l'aide de symboles.

CODEBREAKER À DEUX:

Quand on joue une série de parties à deux, c'est le joueur qui a la COMMANDE DE DROITE qui commence. Lorsque c'est l'un des joueurs qui choisit le code secret, il le compose sur le clavier de la commande. Les chiffres entrés apparaissent en haut et à gauche de l'écran. Le joueur presse alors la touche d'entrée (#) et les chiffres disparaissent. C'est ensuite au tour de l'adversaire d'entrer ses réponses, de la même manière que dans les jeux à un seul joueur.

Pour changer l'un des chiffres d'une réponse, amener le curseur



sur le chiffre en question. Presser la touche correspondant au chiffre désiré: le nouveau chiffre se trouve mis en place.

N.B. L'ordinateur n'accepte pas les chiffres de valeur numérique supérieure aux chiffres de la gamme du jeu choisi. Par exemple, si la gamme des chiffres du code secret va de 1 à 6, l'ordinateur n'acceptera pas un 7.

Pour commencer une nouvelle partie de CODEBREAKER, presser n'importe quel chiffre sur le clavier: l'écran s'efface. Pour com-

mencer une nouvelle série de parties et de scores consécutifs, presser le bouton de remise à zéro (game reset) du pupitre.

SÉLECTEUR DE DIFFICULTÉ

Quand on joue au CODEBREAKER, on a droit à 8 réponses lorsque le sélecteur de difficulté de droite

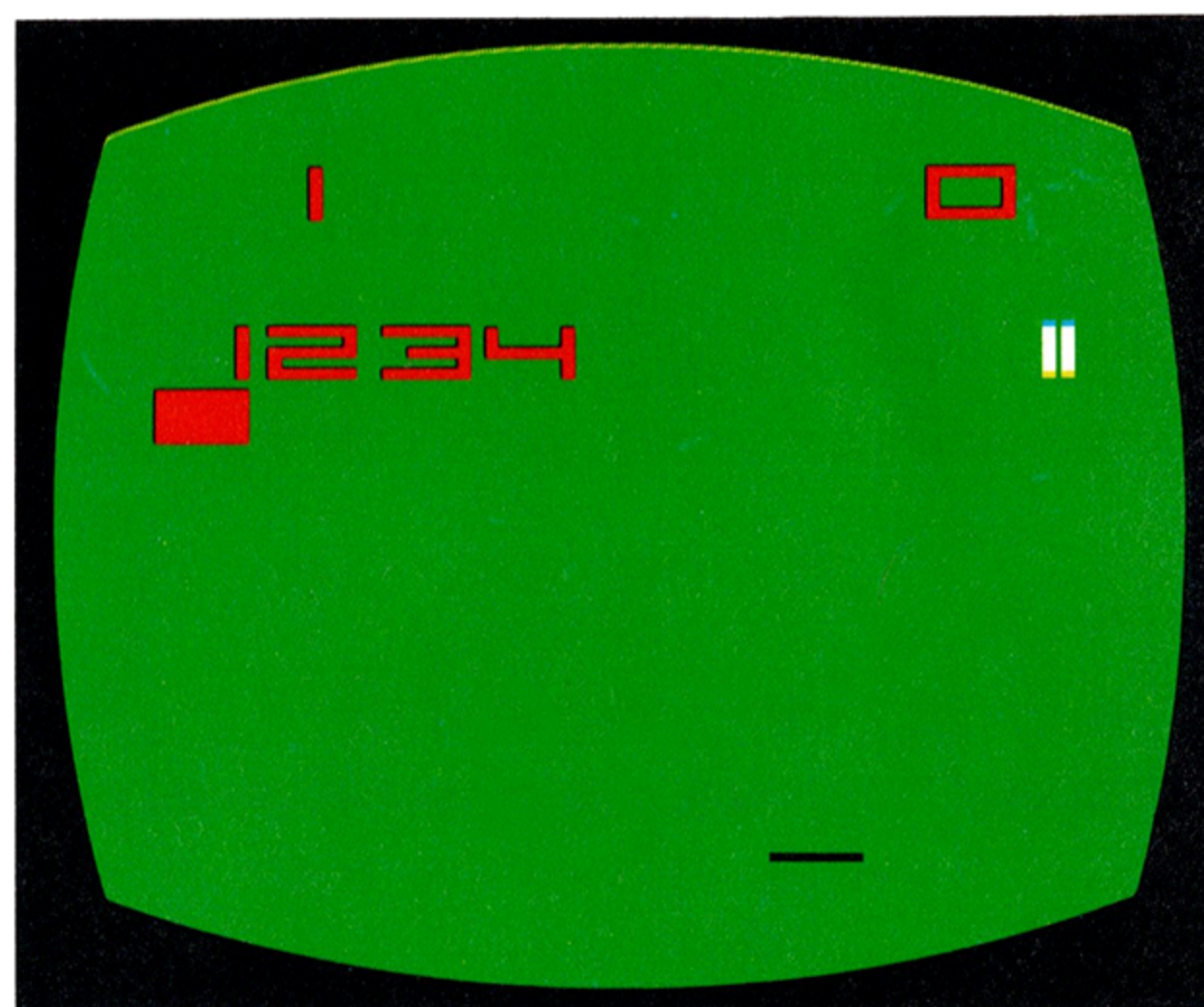
(right difficulty) est en position a, et à 12 réponses lorsqu'il est en position b.

EXEMPLE D'UNE PARTIE DE CODEBREAKER À DEUX

L'indicateur de tour indique que c'est le tour du joueur de droite.

Le joueur entre les chiffres 1, 2, 3, 4 sur le clavier de commande. Le nombre de réponses dans cette partie (1) apparaît en haut et à gauche de l'écran. L'ordinateur émet des symboles (lignes blanches) pour indiquer que le joueur a deviné deux des chiffres du code secret de l'ordinateur, mais qu'ils ne sont pas à leur place. L'indicateur de tour indique alors que c'est au tour du joueur de gauche.

Le joueur de gauche entre sa réponse: 2, 1, 5 et 6. C'est la deuxième réponse de la partie, donc le numéro 2 apparaît en haut et à gauche de l'écran. Les symboles émis par l'ordinateur indiquent que le joueur de gauche a

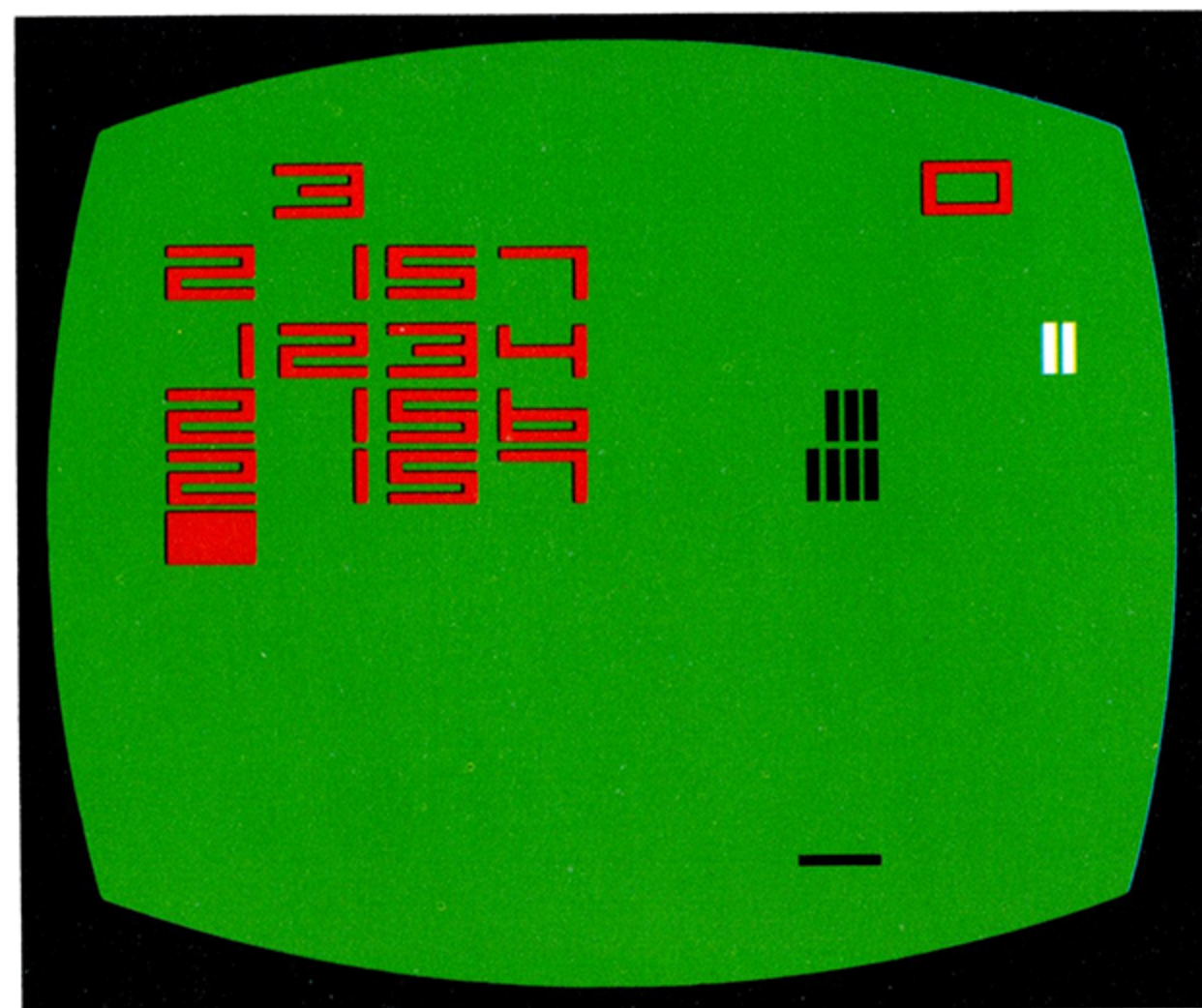
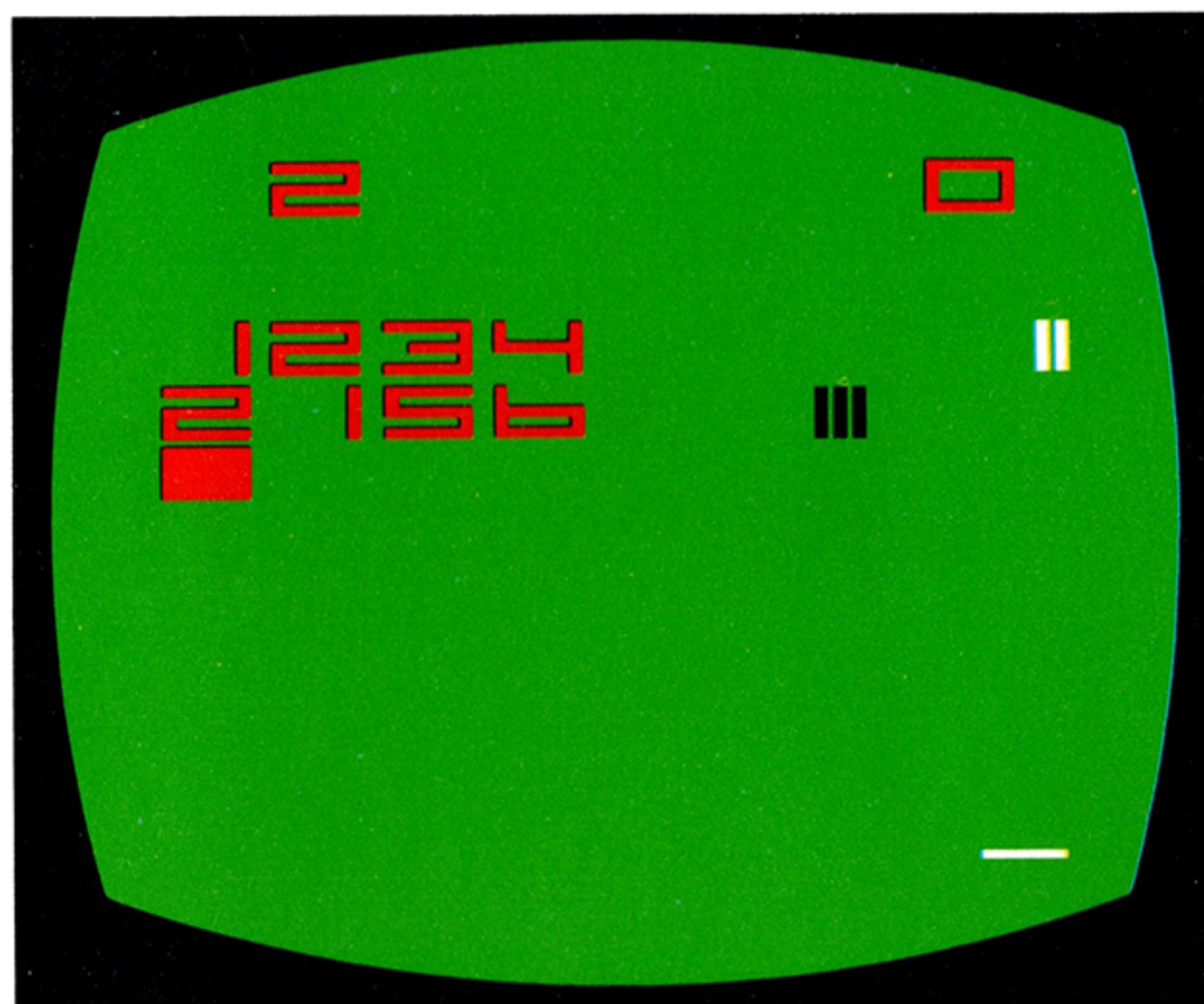


deviné trois des chiffres du code secret et qu'ils sont à leur place; l'indicateur de tour indique que c'est au tour du joueur de droite.

Le joueur de droite entre alors une nouvelle réponse: 2, 1, 5 et 7. Les symboles émis par l'ordinateur indiquent qu'il a deviné juste; le code secret de l'ordinateur apparaît au-dessus des réponses des joueurs. Le joueur de droite marque un point; le score cumulé de

chque joueur apparaît sur l'écran (joueur de gauche: en haut et à gauche; joueur de droite, en haut et à droite).

C'est maintenant au tour du joueur de gauche de commencer la troisième partie.



COMMENT JOUER AU NIM

Le jeu de Nim est le plus ancien de tous les jeux mathématiques connus. Dans cette version pour ordinateur, il y a de une à quatre piles d'objets. À tour de rôle, le joueur et l'ordinateur (ou les deux joueurs) enlèvent autant d'objets qu'ils veulent de l'une quelconque des piles. À chaque tour, ils doivent enlever au moins un objet, et les objets enlevés doivent tous être pris dans la même pile.

N.B. Lorsque deux joueurs jouent une série de parties consécutives de Nim, ils commencent la partie à tour de rôle.

IL Y A DEUX MANIÈRES DE JOUER AU NIM:

- **Nim ordinaire:** Le gagnant est celui qui enlève le dernier objet de l'écran.
- **Nim misère:** Celui qui enlève le dernier objet de l'écran perd la partie.

IL Y A DEUX MANIÈRES D'AF-FICHER LES PILES DU NIM:

- **Par l'ordinateur:** Trois piles d'objets apparaissent sur l'écran. La première comprend trois objets; la seconde, quatre; la troisième, cinq.

- **Par l'un des joueurs:** On peut afficher les piles du Nim à l'aide du clavier de commande.

On peut composer de une à quatre piles contenant chacune de un à neuf objets.

GLOSSAIRE DU NIM

PILES

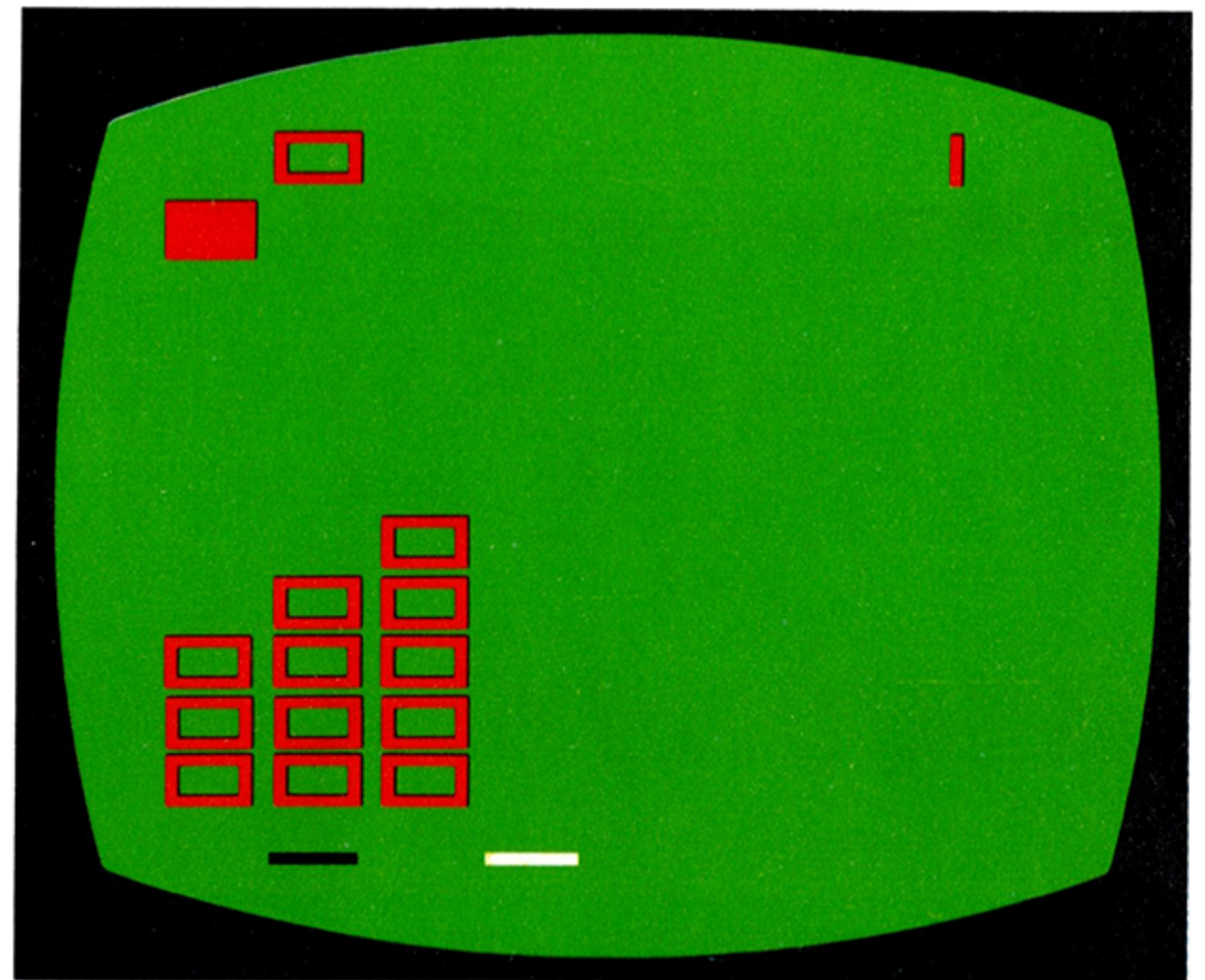
Les piles d'objets apparaissent du côté gauche de l'écran.

CURSEUR

Il sert à enlever les objets des piles. Utiliser le clavier de commande pour amener le curseur sur la pile d'où l'on désire enlever des objets.

SCORES

Quand on joue à deux, le score du joueur qui a la COMMANDE DE GAUCHE est affiché en haut et à gauche de l'écran; celui du joueur qui a la COMMANDE DE DROITE, en haut et à droite. Quand on joue



seul, le score du joueur est affiché en haut et à gauche; celui de l'ordinateur en haut et à droite.

SCORE DU NIM

Un joueur marque un point pour chaque partie de Nim qu'il gagne. Au Nim ordinaire, c'est celui qui enlève le dernier objet de l'écran qui marque le point. Pour marquer

un point au Nim misère, il faut obliger l'adversaire à enlever le dernier objet de l'écran. Au cours de parties successives, les scores s'ajoutent.

UTILISATION DU CLAVIER

POUR COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE DE NIM:

- Presser l'une quelconque des touches du clavier dès qu'une partie est terminée. Les piles qui apparaissent sur l'écran sont les mêmes que celles précédemment utilisées.

N.B. Pour jouer seul, utiliser la commande à clavier de gauche.

POUR ENLEVER DES OBJETS D'UNE PILE DONNÉE:

- Presser la touche du **curseur (*)** du clavier pour déplacer le curseur sur l'écran. Le curseur apparaît sur la pile correspondant au nombre de fois que l'on a pressé la touche. Par exemple, si l'on presse la touche du curseur trois fois, le curseur apparaît sur la troisième pile.
- Lorsque le curseur se trouve sur la pile d'où l'on veut enlever des objets, presser l'une des touches **numériques** du clavier; un nombre correspondant d'objets se mettent alors à clignoter et disparaissent de la pile. Si le résultat obtenu correspond bien à ce que l'on désirait, presser la touche d'**entrée (#)**.

N.B. On peut toujours changer son coup aussi longtemps que l'on n'a pas pressé la touche d'**entrée (#)**. Par exemple, on peut changer d'avis et décider de n'enlever que deux objets d'une pile au lieu de trois. Il faut alors amener le curseur sur la pile et presser la touche **2** du clavier. L'un des objets reviendra dans la pile.

Pour choisir soi-même les piles à afficher:

Presser la touche du **curseur (*)** pour amener le curseur sur l'une des piles. Le curseur apparaît sur la pile correspondant au nombre de fois que l'on a pressé la touche. Si l'on presse la touche trois fois, par exemple, le curseur apparaît sur la troisième pile.

Une fois le curseur sur la pile choisie, choisir le nombre d'objets que l'on désire dans cette pile. Presser la touche du clavier correspondant au nombre d'objets désiré. Par exemple, si l'on presse le **3**, trois objets apparaissent dans la pile. Quand on a placé le nombre désiré d'objets dans chaque pile, presser la touche d'**entrée (#)** et commencer la partie.

SÉLECTEUR DE DIFFICULTÉ DU NIM

Quand on joue seul, on peut améliorer l'habileté de l'ordinateur en mettant le SÉLECTEUR DE DIFFICULTÉ DE DROITE (right dif-

ficulty) en position **a**.

Lorsqu'on joue à deux, il n'y a pas de possibilité de handicap.

TABLEAU DE SELECTION DE JEU

CODEBREAKER™

	CODE À 3 CHIFFRES						CODE À 4 CHIFFRES					
Numéro du jeu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Nombre de joueurs	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2
Code choisi par l'ordinateur												
Gamme de chiffres utilisés	6	6	6	6	6	6	9	9	9	9	9	9

NIM

Numéro du jeu	13	14	15	16	17	18	19	20
Nombre de joueurs	1	2	1	2	1	2	1	2
Affichage des piles par l'ordinateur								
Le gagnant est celui qui enlève le dernier objet								

20 TELE-SPIELE

CODEBREAKER™

Mit diesem ATARI® Game Program™ benützen Sie die Tastatursteuerung. Diese Steuerung muß gesondert gekauft werden. Überzeugen Sie sich, daß das jeweilige Kabel fest in der linken (**LEFT**) und rechten (**RIGHT**) Steuerungs-(**CONTROLLER**-) Buchse an der Rückwand Ihres ATARI® Video Computer Systems™ steckt. Bei Spielen für einen Spieler benützen Sie die linke Steuerung.

HINWEIS: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen



eines ATARI® Game Programs™ den Konsolenschalter (**POWER**) stets aus (**OFF**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt, und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI® Video Computer Systems™ wird verlängert.

SO WIRD GESPIELT

Der Computer, oder ein Spieler hat den Geheimcode geschaffen, und Ihre Aufgabe ist es nun, den Code zu erraten. Der Code setzt sich zusammen aus:

- der Anzahl von Ziffern. Das Spiel enthält Codes mit 3 oder 4 Ziffern.
- der Zahlenspanne. Das Spiel enthält Codes mit Zahlen von 1 bis 9 oder 1 bis 6.

Sie können 12mal raten, um den Geheimcode mit der Tastatursteuerung zu entschlüsseln. Benützen Sie die Steuerung, um die von Ihnen geratenen Zahlen auf den Bildschirm zu projizieren. Der Computer analysiert daraufhin jede einzelne Ihrer eingegebenen, geratenen Ziffern und Zahlen des Codes.

CODEBREAKER™ - WÖRTERVERZEICHNIS

Linke Spielstandanzeige: In den Codebreaker™ Spielen bezieht sich die obere linke Zahl auf die

Anzahl der Rateversuche der Spieler während des Spieles. Am Ende des Spieles erscheint die

Punktezahl des linken Spielers (mit linker Tastatursteuerung) an dieser Stelle.

Rechte Spielstandanzeige: In Codebreaker™ Spielen für einen Spieler wird diese Zahl während des ganzen Spieles am Bildschirm eingeblendet, um die hintereinander gespielten Codebreaker™ Spiele anzuzeigen.

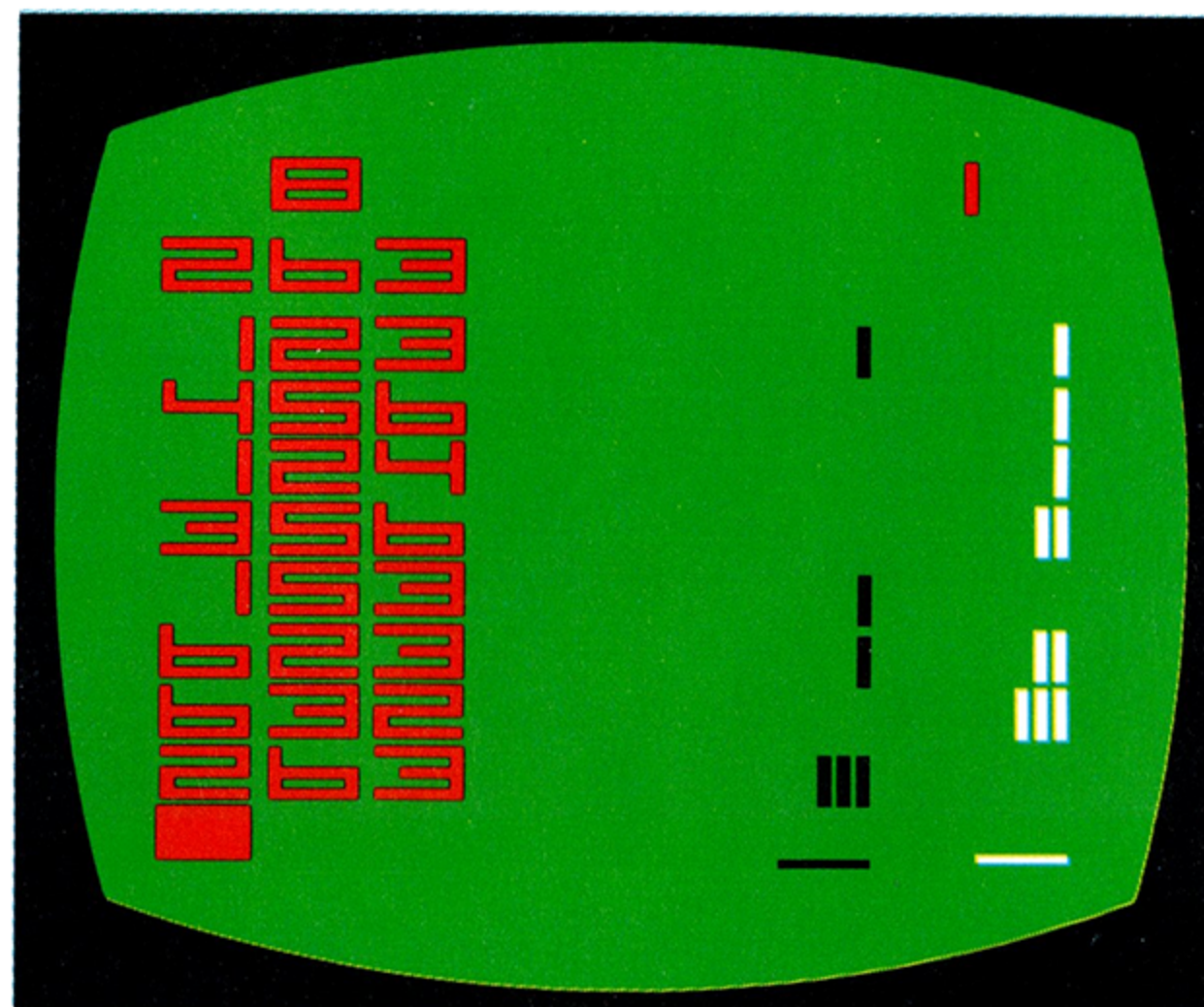
In Spielen für zwei Spieler zeigt diese Zahl den Spielstand des rechten Spielers.

Computer Geheimcode: Am Ende eines Spieles erscheint der Geheimcode über der Rateversuche-Liste der Spieler.

Rateversuche: Die geratene Code-Zahl, die dem Computer eingegeben wird, erscheint links am Bildschirm.

Computer Symbole: Nachdem Sie dem Computer Ihre geratene Zahl eingegeben haben, antwortet er mit Zeichen, die Ihren Versuch analysieren:

- **Schwarzer Strich:** bedeutet, daß eine von den Zahlen **richtig** ist, und in der **richtigen Reihenfolge** steht.



- **Weißer Strich:** bedeutet, daß eine von den Zahlen **richtig** ist, jedoch in der **falschen Reihenfolge** ist.

Positionsanzeige: Das blinkende Feld erscheint an jener Stelle, an der die nächste Zahlen-Eingabe in den Computer erfolgt.

Spieler-Anzeigen: In Spielen für Zwei wird durch die Farbe des Striches und durch seine Position angezeigt, welche Tastatursteuerung den nächsten Rateversuch machen muß. Ist es die rechte Tastatursteuerung, erscheint am rechten unteren Rand des Bildschirms eine weiße Linie. Ist es die linke Tastatursteuerung, erscheint eine schwarze Linie neben dieser Stelle.

SPIELVARIATIONEN

CODEBREAKER SPIELE FÜR EINEN SPIELER

Der Computer wählt den geheimen Zahlen-Code. Sie können 12 mal ra-

ten, um ihn zu entschlüsseln. Die Anzahl der Rateversuche ist gleich der Punktezahl. Erraten Sie beispielsweise beim 4. Versuch den Geheimcode, erhalten Sie 4 Punkte.

CODEBREAKER SPIELE FÜR ZWEI SPIELER

Zwei Spieler können auf zwei verschiedene Arten Codebreaker spielen:

1. Der Computer wählt den geheimen Zahlencode. Sie und Ihr Gegner wechseln sich im Raten ab. Beim ersten Spiel einer Spielserie beginnt der rechte Spieler mit dem ersten Rateversuch. Der Spieler, der als erster den geheimen Zahlencode entschlüsselt hat, erhält einen Punkt, und beginnt das nächste Spiel.
2. Ein Spieler stellt mit der Tastatursteuerung den geheimen Zahlencode zusammen.

Daraufhin versucht der Gegner, den Geheimcode mit so wenig Rateversuchen wie möglich zu erraten. Hat er ihn erraten, ist die Anzahl der Rateversuche gleich der Punktezahl. Errät beispielsweise ein Spieler den Code beim 4. Versuch, so erhält er vier Punkte. Im nächsten Spiel vertauschen die Spieler die Rollen, und jener, der geraten hat, ist nun derjenige, der den Code zusammenstellt.

HINWEIS: Nur der Spieler, der am Raten ist, kann Punkte erlangen. Spielen Sie eine Serie fortlaufender Spiele, beginnt der Spieler mit der linken Tastatursteuerung das erste Spiel mit Raten.

CODEBREAKER™ PUNKTEZÄHLUNG

CODEBREAKER FÜR EINEN SPIELER:

Bei einem Spiel hängt die Punktezahl des Spielers von der Anzahl der Rateversuche ab, die er benötigt, den Code zu erraten. Errät der Spieler beispielsweise den Code nach dem 6. Rateversuch, hat er einen Spielstand von 6 Punkten. Das Ziel besteht darin, eine möglichst niedrige Punktezahl zu erlangen. Der Gesamtstand erscheint am Ende des Spiels in der oberen linken Ecke des Bildschirms.

Tip: Bei Codebreaker Spielen für einen Spieler teilen Sie Ihre Punktezahl durch die Anzahl ge-

spielter Spiele, um einen Durchschnitt Ihrer Geschicklichkeits-Punktezahl zu erhalten.

CODEBREAKER FÜR ZWEI SPIELER:

Wählt der Computer für beide Spieler den Geheimcode, so erhält der Spieler, der den Code errät, einen Punkt.

Stellt ein Spieler den geheimen Code zusammen, so wird um möglichst wenig Punkte gespielt. Errät beispielsweise ein Spieler den Code nach dem 4. Rateversuch, so erhält er 4 Punkte.

ANWENDUNG DER TASTATUR

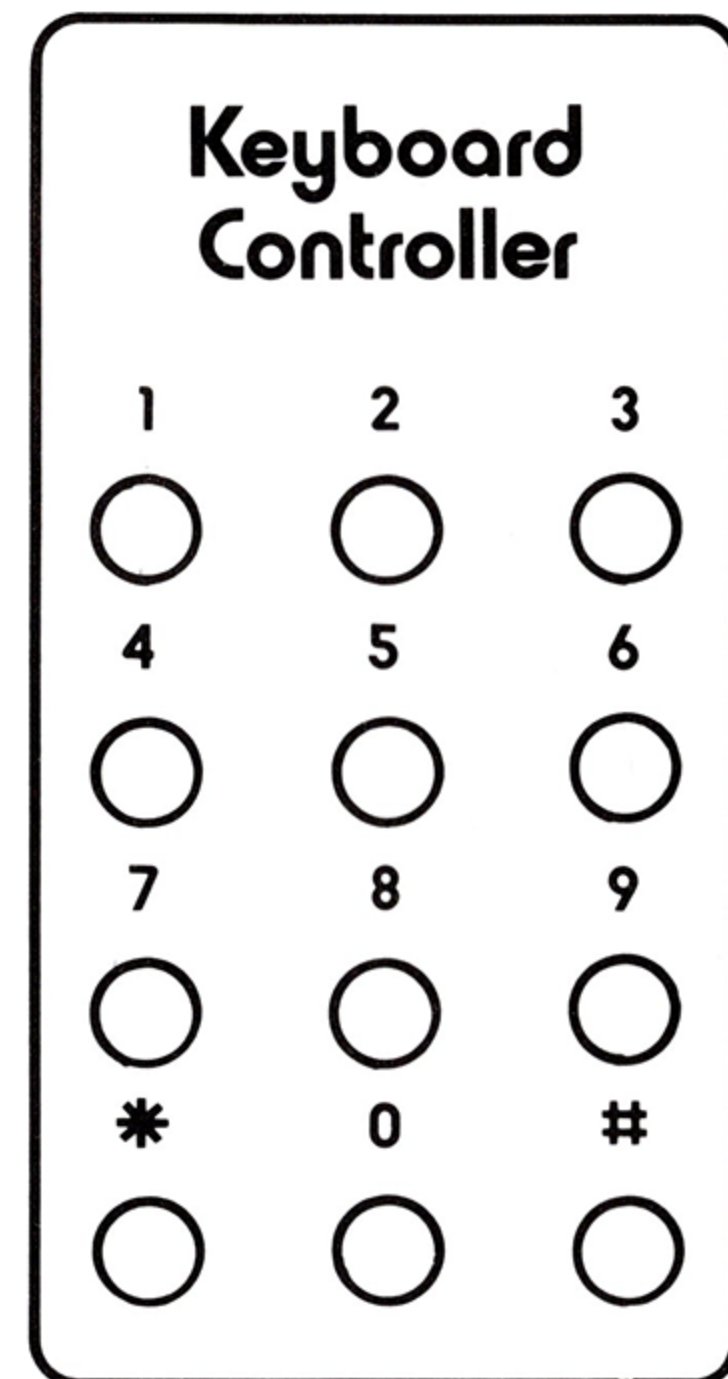
CODEBREAKER FÜR EINEN SPIELER:

Zum Codebreaker Spiel für einen Spieler benützen Sie die linke Tastatursteuerung. Wenn Sie raten, drücken Sie die entsprechende Zahl an der Tastatur. Danach drücken Sie den **Eingabeknopf (#)**. Die Zahlen, die Sie eingegeben haben, erscheinen links am Bildschirm. Daraufhin analysiert der Computer mit Computersymbolen die Eingabe.

CODEBREAKER FÜR ZWEI SPIELER:

Bei Spielen für zwei Spieler beginnt der Spieler mit der rechten Tastatursteuerung die Spielserie. Bei einem Codebreaker Spiel, bei dem der Spieler den geheimen Code schaffen muß, drücken Sie die Zahlen des Geheimcodes auf der Tastatursteuerung. Diese Zahlen erscheinen in der oberen linken Ecke des Bildschirms. Drücken Sie den **Eingabeknopf (#)** und die Zahlen verschwinden. Nun beginnt Ihr Gegner in gleicher Weise mit dem Raten wie bei Spielen für einen Spieler.

Um eine Zahl beim Raten zu ändern, bewegen Sie die Positionsanzeige zu der zu ändernden Zahl. Auf der Tastatursteuerung drücken Sie die neue, von Ihnen gewünschte Zahl. Die neue Zahl erscheint daraufhin an dieser Stelle.



HINWEIS: Der Computer verweigert die Annahme einer Zahl, deren Wert größer ist als innerhalb eines bestimmten Spieles festgelegt. Ist die Zahlenspanne des Geheimcodes also 1 bis 6, verweigert der Computer die Zahl 7.

Um ein fortlaufendes Spiel Codebreaker zu spielen, drücken Sie eine beliebige Zahl auf der Tastatursteuerung und der Bildschirm wird gelöscht. Um eine neue Spielserie fortlaufender Spiele zu spielen, drücken Sie den Spielrücksetzschalter (**RESET**) auf der Konsole.

SCHWIERIGKEITSSCHALTER

(Difficulty)

Ist der rechte Difficulty-Schalter während Codebreaker Spielen in der Stellung a, erhalten Sie 8

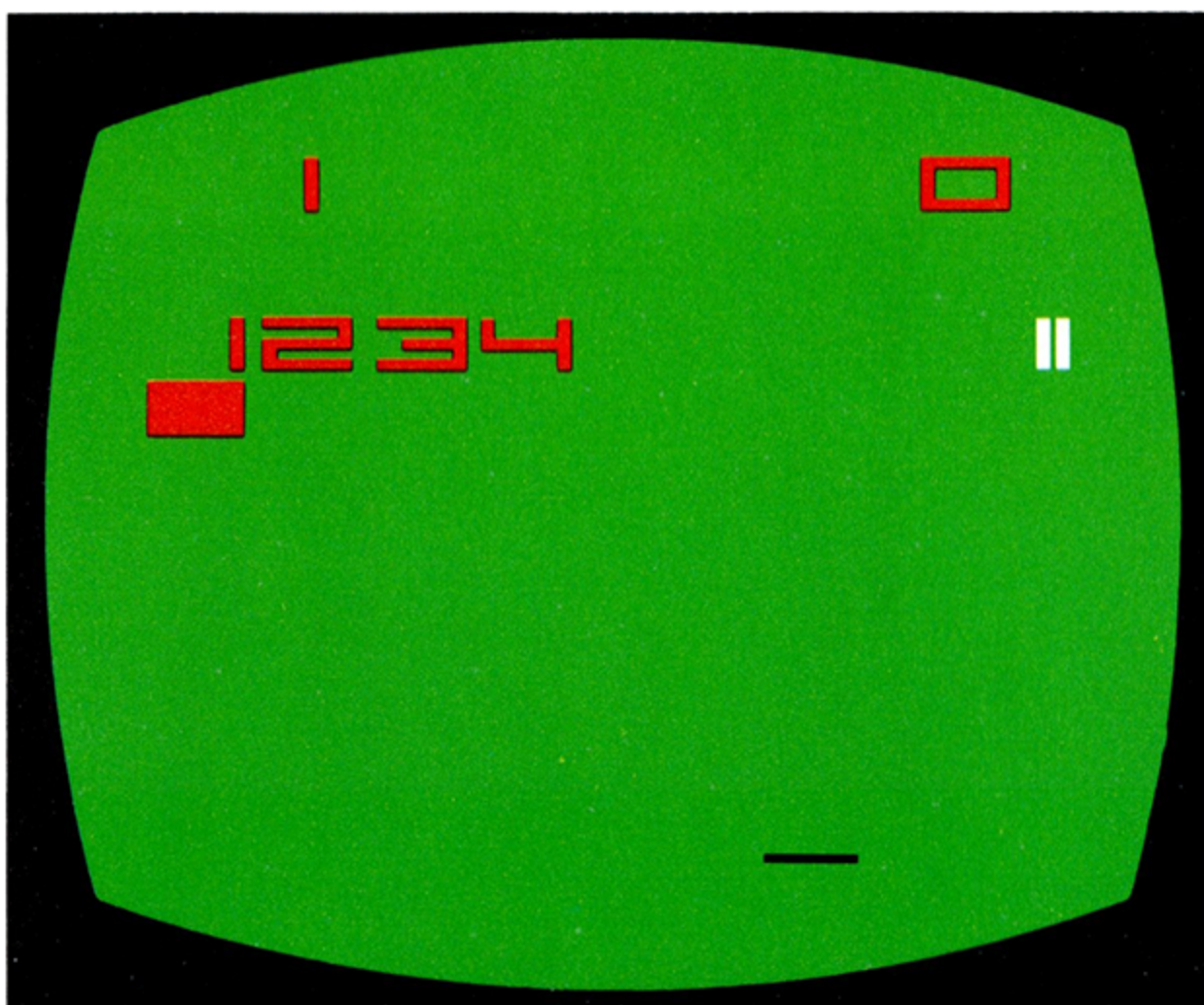
Rateversuche. In der Stellung b erhalten Sie 12.

CODEBREAKER™ BEISPIEL

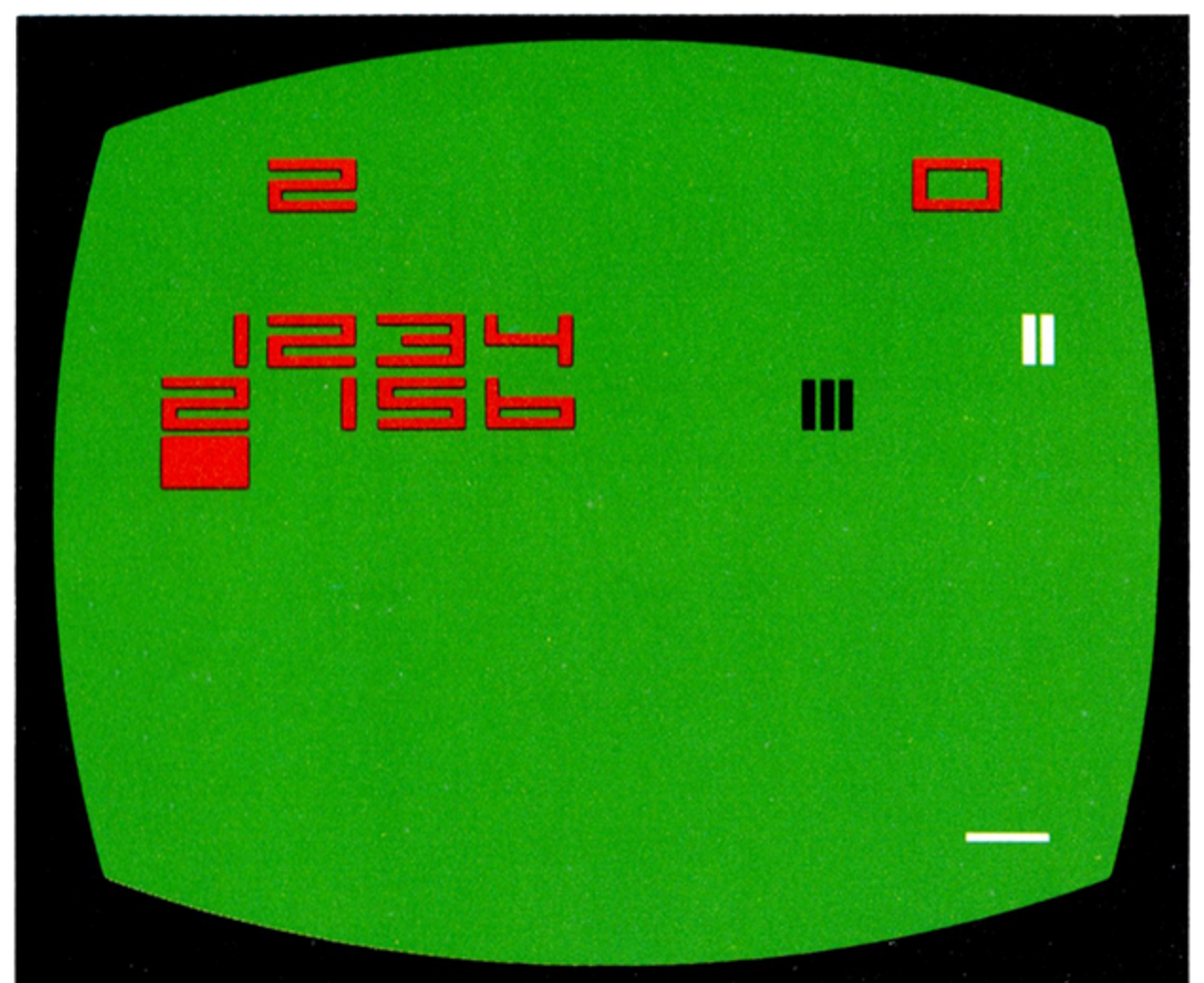
für zwei Spieler

Die Spieler-Anzeige weist darauf hin, daß der rechte Spieler an der Reihe ist.

Mit der Tastatursteuerung gibt der Spieler die Zahlen 1, 2, 3 und 4 ein. Die Zahl der Rateversuche (1) für dieses Spiel erscheint in der oberen linken Ecke des Spielfelds. Die weißen Computersymbole auf dem Bildschirm zeigen an, daß der Spieler zwei der Zahlen des Computer-Geheimcodes richtig erraten hat, daß sie jedoch in der falschen Reihenfolge stehen. Die Spieler-Anzeige zeigt nun an, daß der linke Spieler an der Reihe ist.



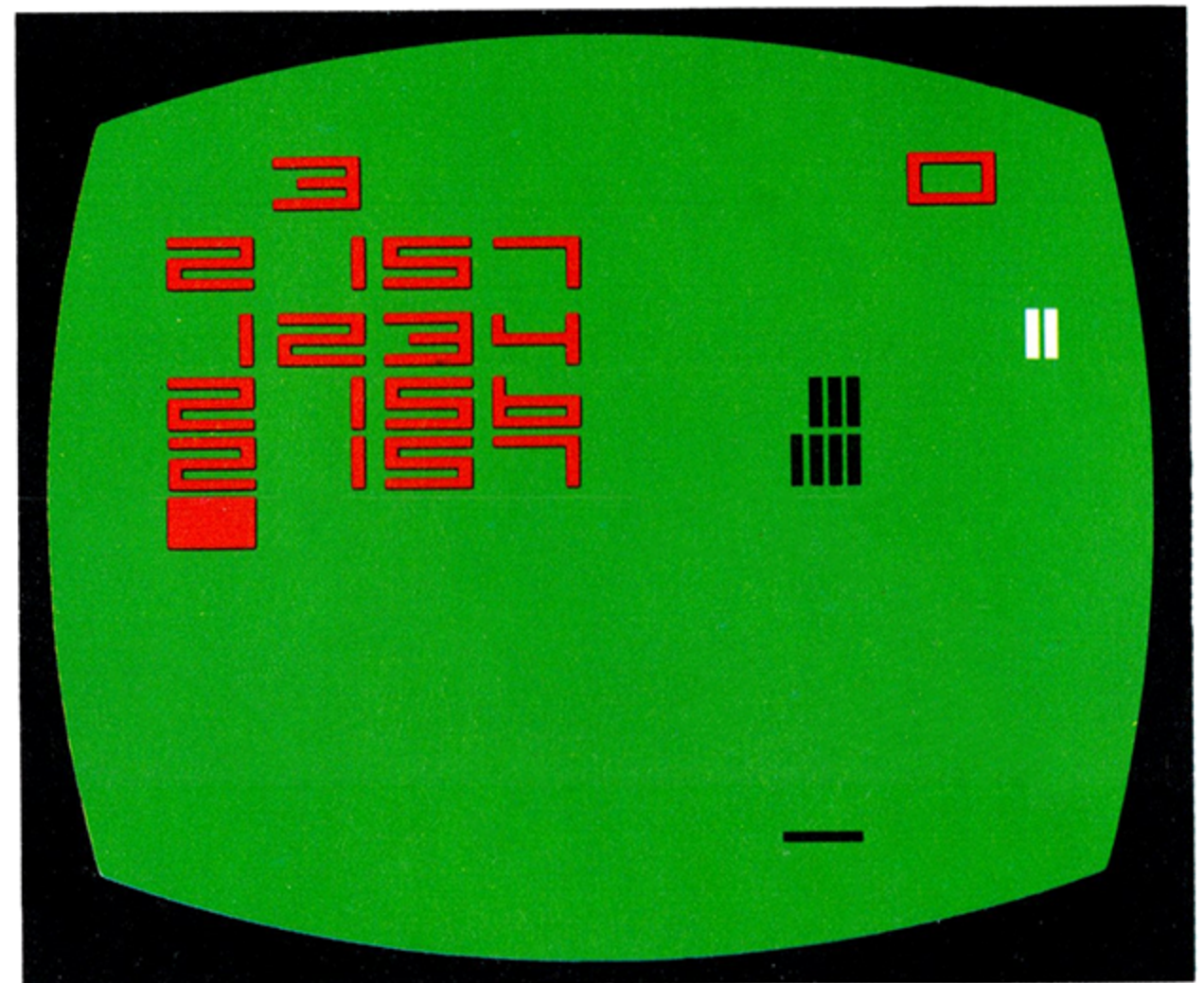
Der linke Spieler gibt seine geratenen Zahlen ein, 2, 1, 5 und 6. Da es sich um den zweiten Rateversuch handelt, erscheint in der oberen linken Ecke eine 2. Die Computersymbole zeigen an, daß der linke Spieler drei Zahlen des Geheimcodes richtig erraten hat, und daß sie in der richtigen Reihenfolge sind; die Spieler-Anzeige gibt an, daß der rechte Spieler an der Reihe ist.



Nun gibt der rechte Spieler seine Rate-Zahlen, 2, 1, 5 und 7 ein. Die Computersymbole weisen darauf

hin, daß die Zahlen richtig erraten wurden, und der geheime Code des Computers wird über den Rateversuchen der Spieler eingeblendet. Der rechte Spieler hat einen Punkt erhalten, und die Gesamtpunktzahl beider Spieler erscheint für den linken Spieler links oben, für den rechten Spieler rechts oben.

Der linke Spieler beginnt nun das dritte Spiel.



SO WIRD NIM GESPIELT

Nim ist das älteste mathematische Spiel. Bei dieser Nim Computer-Version gibt es einen bis vier Objektstapel. Sie wechseln sich mit dem Computer oder einem anderen Spieler ab, um von jedem Stapel beliebig viele Objekte zu nehmen. Während einer Runde muß wenigstens ein Objekt aus nur einem Stapel genommen werden.

HINWEIS: Während einer Nim Spielserie für zwei Spieler nehmen die Spieler abwechselnd das erste Objekt.

Es gibt zwei Arten von Nim:

- **Normales Nim:** Sie gewinnen, wenn Sie das letzte Objekt vom Bildschirm nehmen.

- **Nim Misere:** Sie verlieren, wenn Sie das letzte Objekt vom Bildschirm nehmen.

Es gibt zwei Nim Spielaufstellungen:

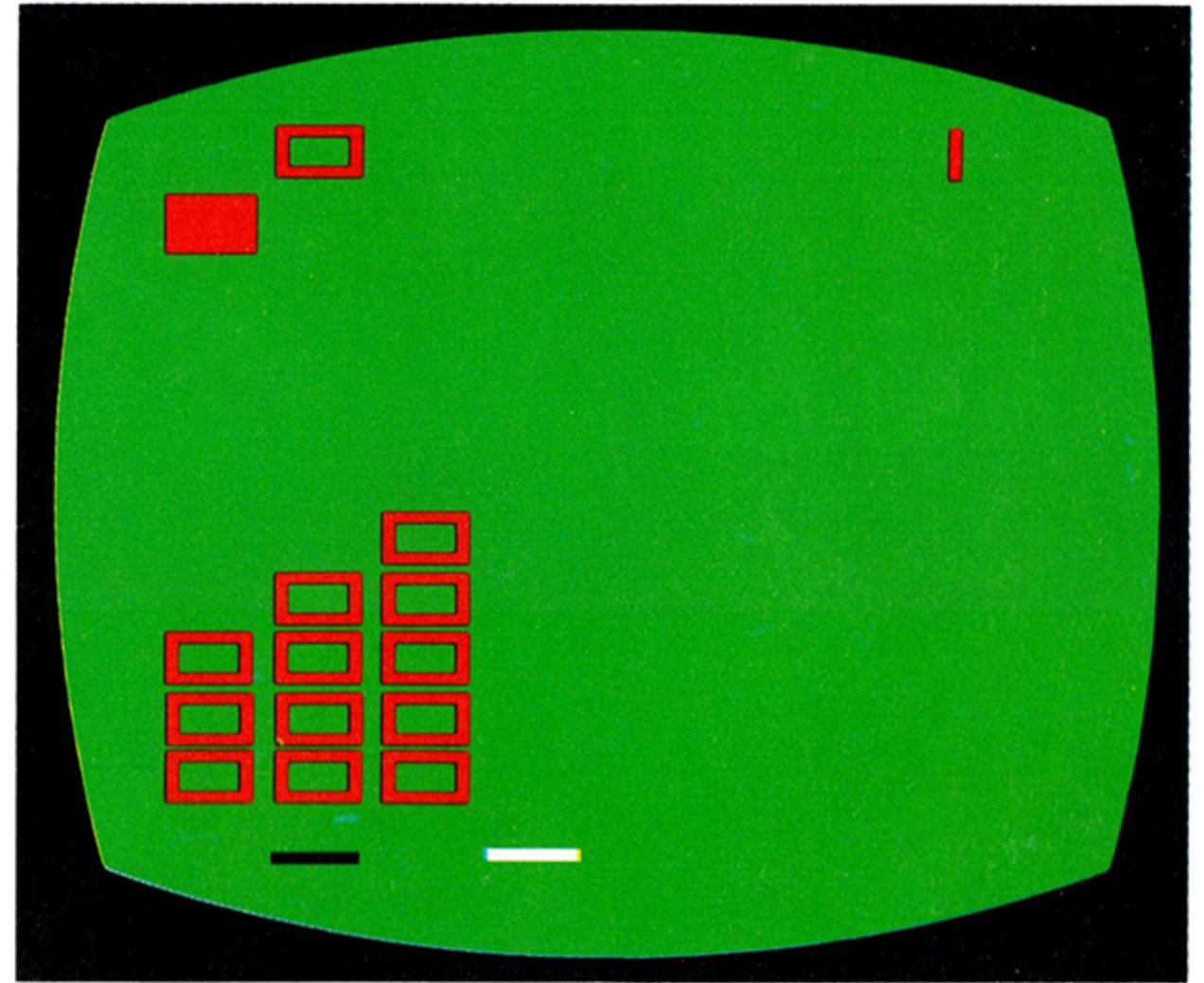
- **Computer Aufstellung:** Drei Objektstapel erscheinen am Bildschirm. Ein Stapel hat drei Objekte. Der zweite Stapel hat vier Objekte, und der dritte Stapel hat fünf Objekte.
- **Spieler Aufstellung:** Mit der Tastatursteuerung kann ein Spieler eine Nim Aufstellung vornehmen. Er kann bis zu vier Stapel mit bis zu neun Objekten in jedem Stapel bilden.

NIM WORTERVERZEICHNIS

Stapel: Die Objektestapel erscheinen auf der linken Seite des Bildschirms.

Positionsanzeige: Die Positionsanzeige dient dazu, Objekte vom Stapel zu entfernen. Benützen Sie die Tastatursteuerung, um die Positionsanzeige direkt über den Stapel zu bringen, von welchem Sie ein Objekt entfernen wollen.

Punktezahl: Bei Spielen für zwei Spieler erscheint der Spielstand des linken Spielers in der linken oberen Ecke; der Spielstand des rechten Spielers befindet sich in der rechten oberen Ecke. In Spielen für einen



Spieler ist Ihr Spielstand in der linken oberen Ecke; der Spielstand des Computers erscheint in der rechten oberen Ecke.

NIM PUNKTEZÄHLUNG

Ein Spieler erhält einen Punkt, wenn er ein Nim Spiel gewinnt. Beim normalen Nim Spiel erhalten Sie einen Punkt, wenn Sie das letzte Objekt vom Bildschirm nehmen. Bei Nim Misere Spielen erhalten Sie

einen Punkt, wenn Sie Ihren Gegner zwingen, das letzte Objekt vom Bildschirm zu nehmen. Die Punktezahl wird während der hintereinanderfolgenden Nim Spiele fortlaufend addiert.

ANWENDUNG DER TASTATUR

EIN NIM SPIEL WIRD SO ANGEFANGEN:

- Drücken Sie nach Beendigung eines Spieles eine beliebige Taste auf der

Tastatursteuerung. Die Aufstellung des vorhergehenden Nim Spiels erscheint am Bildschirm.

HINWEIS: Bei Spielen für einen Spieler benützen Sie die linke Tastatursteuerung.

OBJEKTE WERDEN VON EINEM BESTIMMTEN NIM STAPEL SO ENTFERNT:

- Drücken Sie den **Positionsanzeigeknopf** (*) auf der Tastatursteuerung, um die Positionsanzeige auf dem Bildschirm zu bewegen. Der Stapel, auf dem die Positionsanzeige erscheint, wird dadurch bestimmt, wie oft Sie den Knopf drücken. Drücken Sie beispielsweise den Knopf dreimal, so erscheint die Positionsanzeige auf dem Stapel 3.
- Nachdem sich die Positionsanzeige auf dem Stapel befindet, von dem Sie Objekte nehmen wollen, drücken Sie eine beliebige **Zahl** auf der Tastatursteuerung; diese Zahl blinkt daraufhin, und verschwindet vom Bildschirm. Sind Sie mit Ihren Zügen auf jedem Stapel zufrieden, drücken Sie den **Eingabeknopf** (#).

HINWEIS: Sie können Ihren Zug jederzeit ändern, bevor Sie den **Eingabeknopf** (#) drücken.

Nachdem Sie beispielsweise drei Objekte von einem Stapel genommen haben, möchten Sie nun lieber zwei nehmen. Führen Sie die Positionsanzeige zu dem Stapel, und drücken Sie dann die 2 auf der Tastatursteuerung. Ein Objekt wird daraufhin wieder im Stapel erscheinen.

So wird aufgestellt:

Drücken Sie den Knopf für die **Positionsanzeige** (*), um diese zu einem Stapel zu führen. Der Stapel, auf dem die Positionsanzeige erscheint, wird dadurch bestimmt, wie oft Sie den Knopf drücken. Drücken Sie beispielsweise den Positionsanzeige-Knopf dreimal, so erscheint sie auf Stapel 3.

Nachdem sich die Positionsanzeige direkt über dem Stapel befindet, wählen Sie eine Zahl auf der Tastatursteuerung. Die Zahl, die Sie drücken, bestimmt die Anzahl von Objekten im Stapel. Drücken Sie beispielsweise die **3**, so erscheinen drei Objekte im Stapel. Haben Sie für jeden Stapel Objekte gewählt, drücken Sie den **Eingabeknopf** (#), und das Spiel beginnt.

NIM SCHWIERIGKEITSSCHALTER (Difficulty)

Bei Spielen für einen Spieler können Sie die Spielfähigkeiten des Computers erhöhen, indem Sie den rechten (**RIGHT**) **DIFFI-**

CULTY-Schalter in die Stellung **a** schalten.

Bei Spielen für zwei Spieler gibt es keine Erschwerung.

SPIELWAHLMATRIX

CODEBREAKER™

	3-ZAHLEN-CODE						4-ZAHLEN-CODE					
Spiel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Spieleranzahl	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2
Computer gibt Code ein												
Nummern-Feldspanne	6	6	6	6	6	6	9	9	9	9	9	9

NIM

	13	14	15	16	17	18	19	20
Spiel	13	14	15	16	17	18	19	20
Spieleranzahl	1	2	1	2	1	2	1	2
Computer stellt auf								
Letztes Objekt entfernen, um zu gewinnen								

20 VIDEO GIOCHI

CODEBREAKER™

Con questa cartuccia Game Program™ ATARI® si usano i comandi a tasti. Assicurarsi che i relativi cavi siano stabilmente inseriti nelle prese **CONTROLLER** sul retro del Video Computer System™ ATARI. Per i giochi per una sola persona si usa un comando a tasti inserito nella presa **LEFT CONTROLLER**.

Per maggiori particolari, vedi Parte 3 del Manuale di istruzioni del Video Computer System.



NOTA BENE: Portare sempre l'interruttore di alimentazione **power** della console nella posizione **off** quando si inserisce o si rimuove una cartuccia Game Program ATARI. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la vita utile del Video Computer System ATARI.

COME SI GIOCA

Il computer o l'altro giocatore formulano un codice segreto, e il tuo compito è di indovinarlo. Il codice è caratterizzato da:

- Il numero di cifre, che possono esserle tre o quattro, a seconda del gioco.
- L'arco di cifre, che a seconda del gioco varia dall'1 al 9 o dall'1 al 6.

Per identificare il codice si hanno a disposizione 12 tentativi, effettuati mediante il comando a tasti. Il comando serve per impostare le cifre relative alla tentata soluzione, che appaiono sullo schermo. Il tentativo di soluzione viene quindi analizzato cifra per cifra dal computer.

LEGGENDA E GLOSSARIO CODEBREAKER

PUNTEGGIO DI SINISTRA:

Il numero che appare in alto a sinistra durante il gioco si riferisce ai tentativi di soluzione fatti dai

giocatori. Al termine del gioco, in quel punto è mostrato il punteggio del giocatore che usa il comando inserito nella presa **LEFT CONTROLLER**.

PUNTEGGIO DI DESTRA:

Nelle versioni per un solo giocatore, durante il gioco questo numero indica quello dei giochi consecutivi giocati fino a quel momento.

Nei giochi per due persone, il numero si riferisce al punteggio del giocatore che usa il comando inserito nella presa **RIGHT CONTROLLER**.

CODICE SEGRETO DEL COMPUTER:

Al termine del gioco, il codice segreto appare in cima alla colonna dei tentativi di soluzione effettuati dal giocatore.

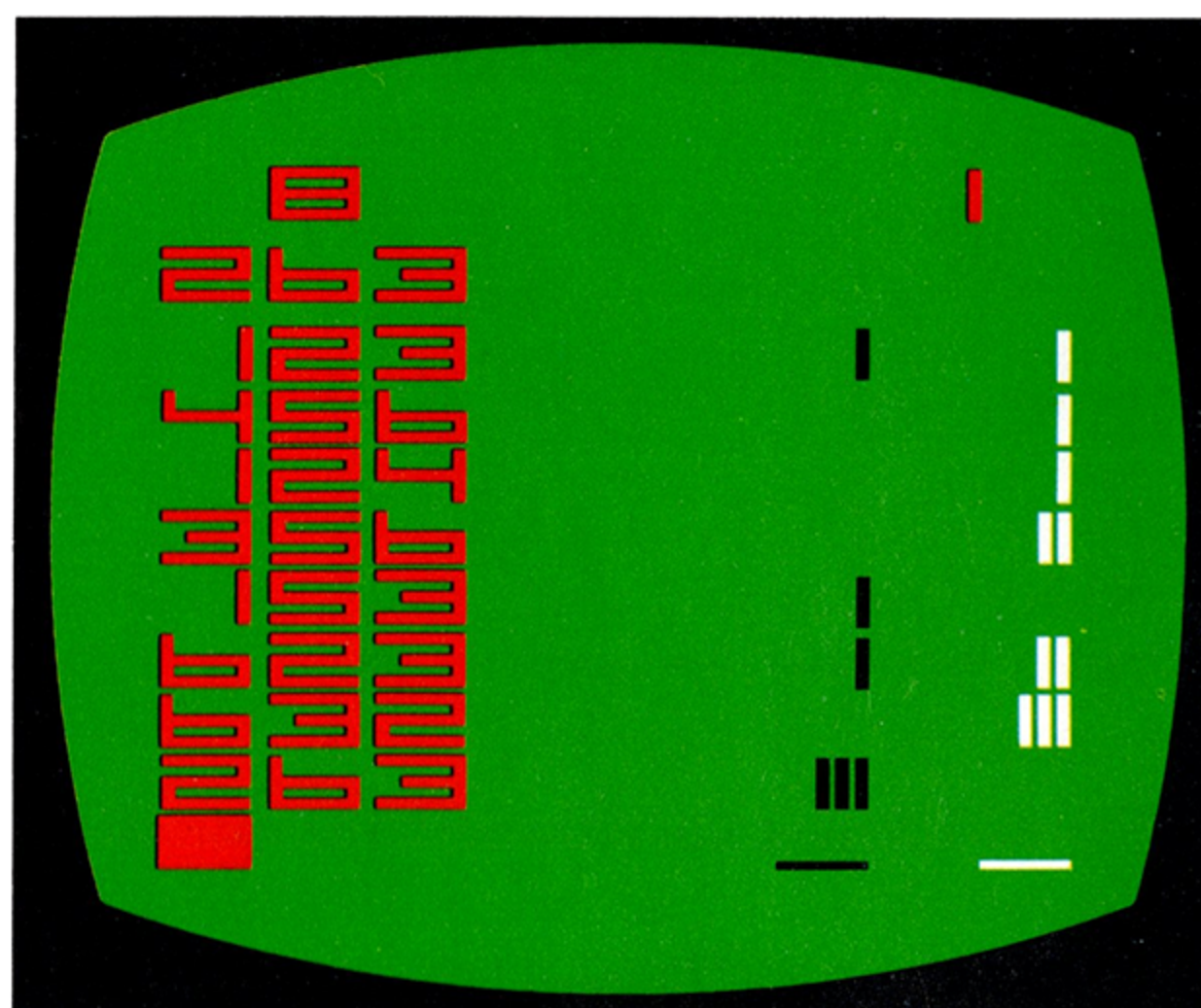
TENTATIVO DI SOLUZIONE:

Il numero impostato come soluzione del codice è visualizzato nella parte sinistra dello schermo.

SIMBOLI DEL COMPUTER:

Una volta impostata la tentata soluzione, il computer risponde con simboli che rappresentano l'analisi da esso effettuata del suddetto tentativo. Tali simboli sono:

- **Linea nera:** Indica che una delle cifre impostate è esatta ed è nell'esatta posizione.
- **Linea bianca:** Indica che una delle cifre impostate è esatta ma è nella posizione sbagliata.



CURSORE:

È costituito da un quadrato lampeggiante ed appare nella posizione del successivo numero da impostare nel computer.

INDICATORI DEI GIOCATORI:

Nelle versioni per due persone, il colore e la posizione della linea indicano il giocatore a cui spetta impostare il successivo tentativo di soluzione. All'estrema destra dello schermo appare una linea bianca quando il tentativo spetta al giocatore che usa il comando inserito nella presa **RIGHT CONTROLLER**. Se compare una linea nera alla sinistra del punto occupato da quella bianca, il turno è del giocatore che usa il comando inserito nella presa **LEFT CONTROLLER**.

VARIAZIONI DI GIOCO

VARIAZIONI CODEBREAKER PER UN SOLO GIOCOTARE

Il codice segreto è formulato dal computer e il giocatore deve scoprirlo in 12 tentativi. Il punteggio è dato dal numero di tentativi effettuati: ad esempio, se il giocatore indovina il codice al quarto tentativo, consegue quattro punti.

VARIAZIONI CODEBREAKER PER DUE GIOCATORI

Le versioni per 2 giocatori si possono giocare in due modi:

1. Il codice segreto viene scelto dal computer. I due avversari tentano a turno di indovinarlo. Nel primo di una serie consecutiva di giochi, il primo tentativo spetta sempre al giocatore che usa il comando inserito nella presa **RIGHT CONTROLLER**. Chi indovina per primo il codice consegue un punto ed incomincia la successiva partita.

2. Il codice segreto viene impostato da un giocatore mediante il comando a tasti. L'avversario deve cercare di indovinarlo nel minor numero di tentativi; quando l'indovina, il suo punteggio è pari al numero di tentativi effettuati a tale scopo. Ad esempio, se l'avversario scopre il codice segreto al quarto tentativo, gli spettano quattro punti. Nella partita successiva, i giocatori scambiano i rispettivi ruoli e chi ha impostato il codice nella partita precedente tenta ora di indovinare quello formulato dall'avversario.

NOTA: Soltanto il giocatore cui spetta di indovinare il codice segreto può realizzare un punteggio. Quando si gioca una serie di partite consecutive, incominciare la prima facendo eseguire i tentativi di indovinare il codice al giocatore che usa il comando inserito nella presa **LEFT CONTROLLER**.

PUNTEGGIO NEI GIOCHI CODEBREAKER

UN SOLO GIOCATORE:

Il punteggio nelle versioni per un solo giocatore è pari al numero di tentativi effettuati per identificare il codice segreto. Ad esempio, se il giocatore indovina il numero al sesto tentativo, ottiene sei punti. Lo scopo è di conseguire il punteggio più basso possibile. Il punteg-

gio finale è indicato nell'angolo superiore sinistro del video al termine del gioco.

SUGGERIMENTO:

Nelle versioni per un solo giocatore, per determinare il grado medio di abilità dividere il punteggio per il numero di partite consecutive giocate.

DUE GIOCATORI

Se il codice è scelto dal computer per entrambi i giocatori, a chi l'indovina spetta un punto.

Se il codice è impostato dai giocatori, lo scopo è di conseguire il punteggio più basso. Ad esempio, se un giocatore indovina il codice al quarto tentativo, ottiene quattro punti.

FUNZIONI DEL COMANDO A TASTI

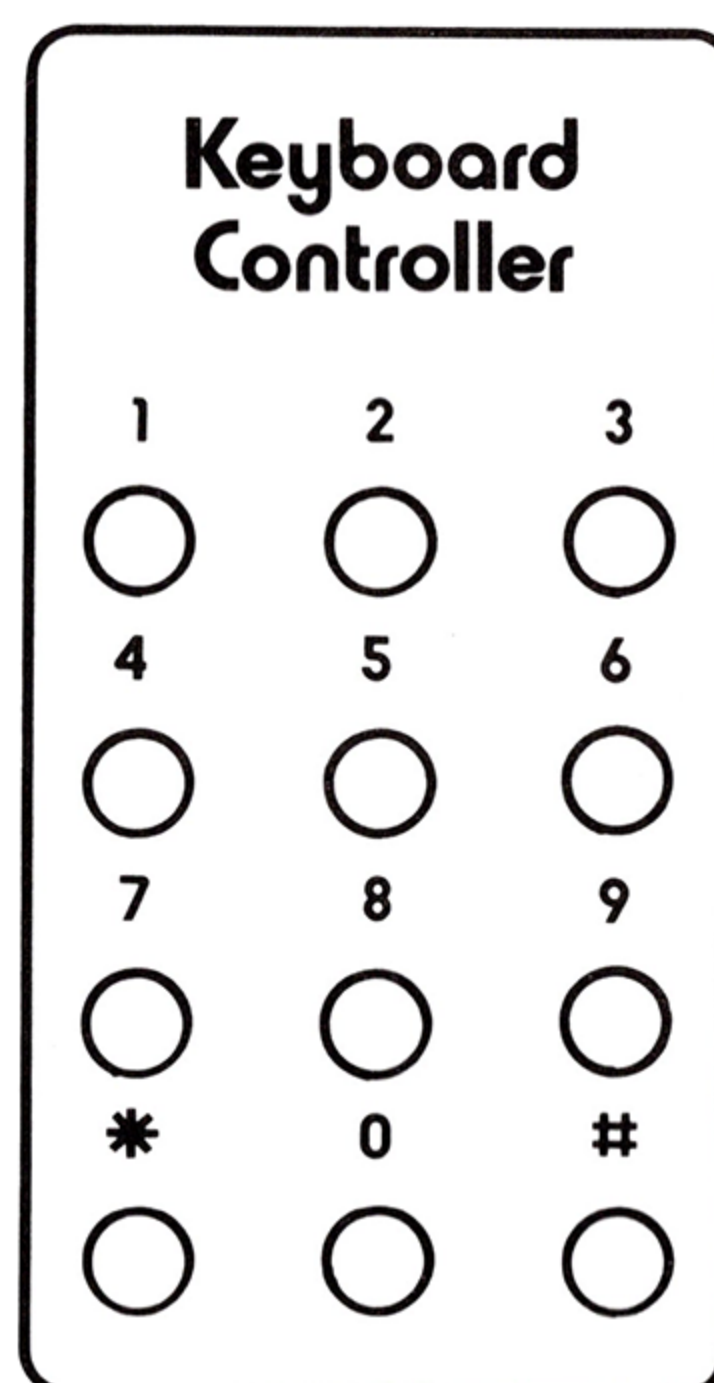
CODEBREAKER PER 1 GIOCATORE:

Si usa un comando inserito nella presa **LEFT CONTROLLER**. Per impostare la tentata soluzione, premere i tasti corrispondenti alle cifre desiderate, e quindi il tasto **enter (#)**. L'avversario procede quindi ad effettuare i tentativi di soluzione nel modo descritto per le versioni per un solo giocatore.

CODEBREAKER PER 2 GIOCATORI:

Comincia il giocatore che usa il comando inserito nella presa **right controller**. Se il codice è scelto dai giocatori, per immetterlo nel computer si premono i tasti corrispondenti alle cifre che compongono tale codice, che appaiono nell'angolo superiore sinistro dello schermo. Per farle scomparire, premere il tasto **enter (#)**. L'avversario procede quindi ad effettuare i tentativi di soluzione nel modo descritto per le versioni per un solo giocatore.

Per cambiare una cifra della tentata soluzione, portare il cursore sulla cifra in questione e premere quindi il tasto corrispondente a quella nuova, la quale apparirà al posto di quella sostituita.



NOTA: Il computer non accetta cifre il cui valore numerico non rientri nell'arco di cifre previsto per quel determinato gioco. Ad esempio, se tale arco è compreso tra 1 e 6, il computer non accetta il 7.

Per ripetere uno stesso gioco CODEBREAKER, premere uno qualsiasi dei tasti numerici del comando per "azzerare" lo schermo. Per cominciare una nuova serie di partite consecutive, con relativi punteggi, premere il comando **reset** della console.

COMMUTATORE DIFFICULTY

Nei giochi CODEBREAKER, quando il commutatore **right difficulty** nella posizione **a**, si dispone di 8

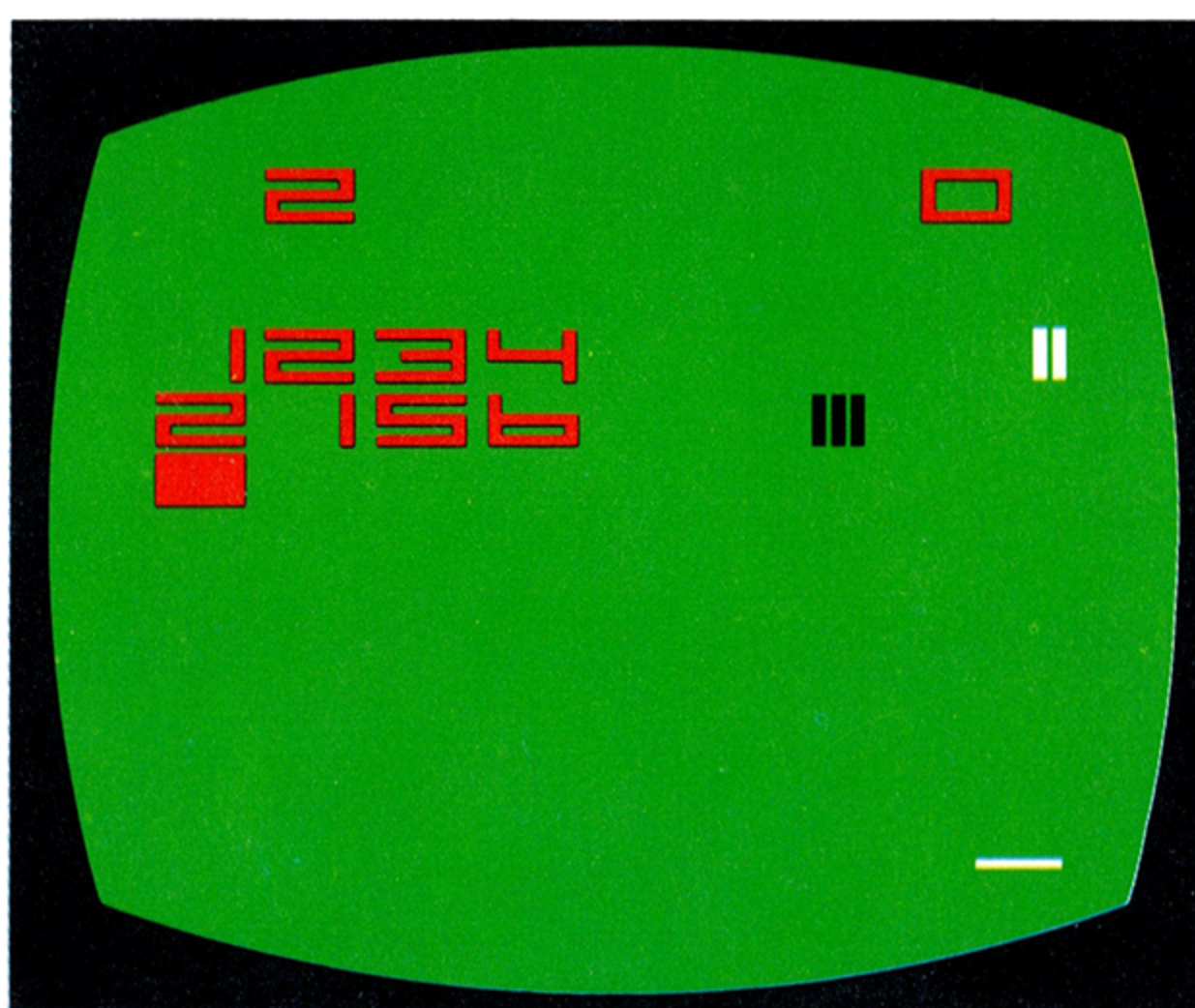
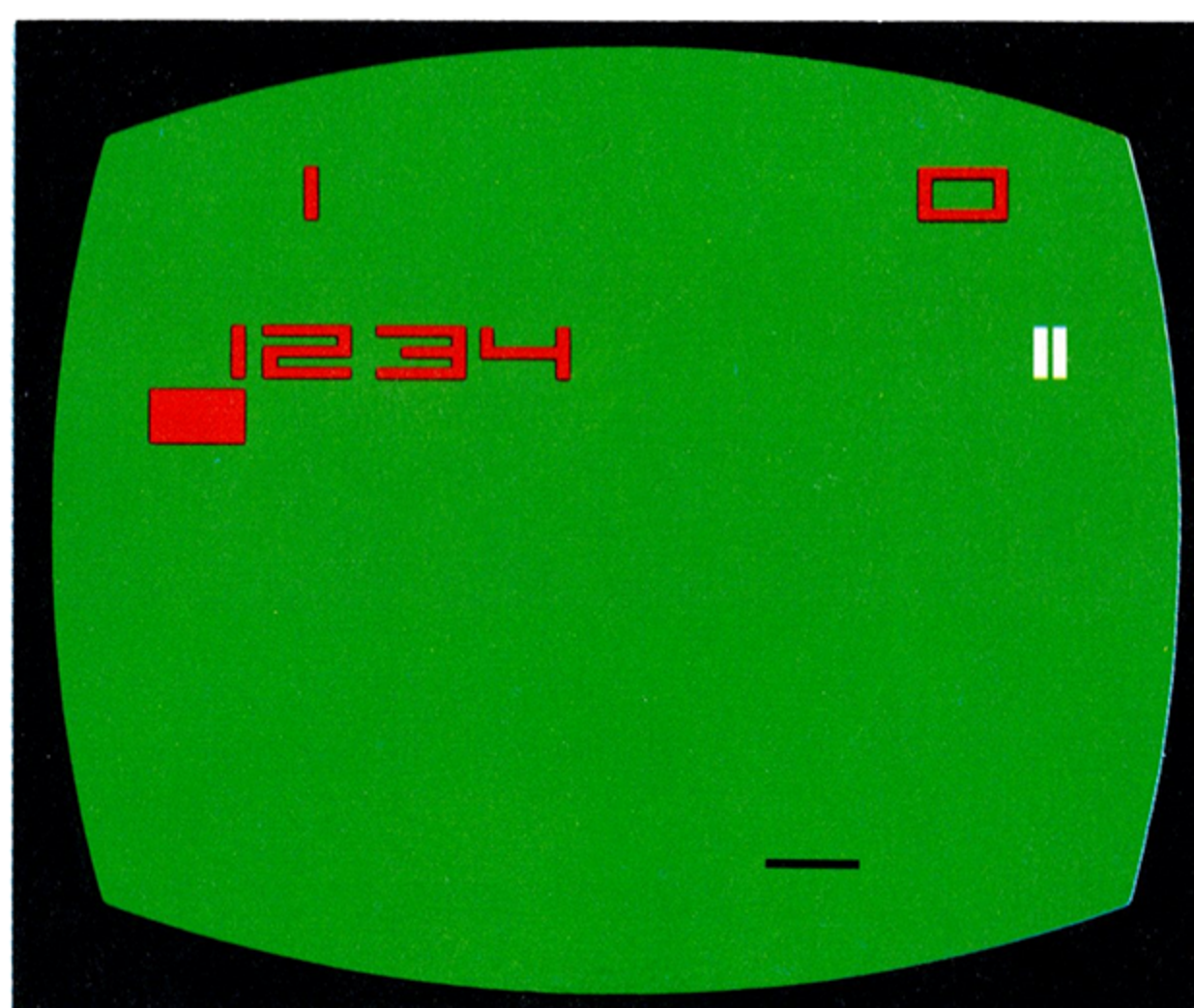
tentativi; se è nella posizione **b**, i tentativi sono 12.

ESEMPIO: CODEBREAKER per 2 giocatori

L'indicatore del giocatore segnala il turno di quello che usa il comando inserito nella presa **RIGHT CONTROLLER**.

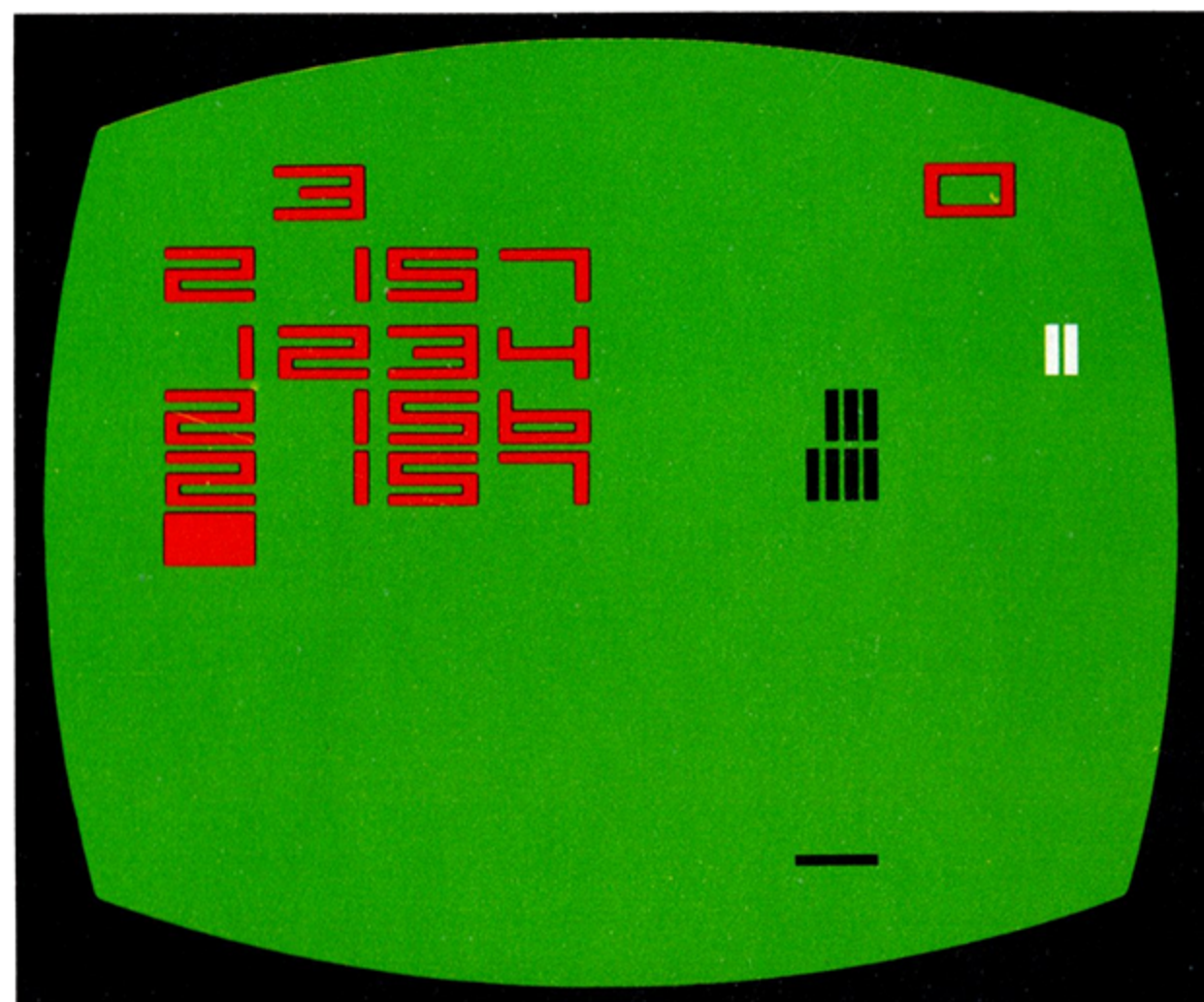
Il giocatore imposta le cifre 1, 2, 3 e 4 attraverso il comando a tasti. Nell'angolo superiore sinistro dello schermo appare il numero di tentativi per questo gioco (1). Sullo schermo compaiono i simboli del computer rappresentati da due linee bianche, le quali indicano che il giocatore ha indovinato due cifre del codice segreto formulato dal computer, ma che la posizione di tali cifre nel tentativo di soluzione è errata. L'indicatore del giocatore segnala ora il turno del giocatore che usa il comando inserito nella presa **LEFT CONTROLLER**.

Questo giocatore imposta 2, 1, 5 e 6 come tentativo di soluzione. Poiché si tratta del secondo tentativo, nell'angolo superiore sinistro compare il numero 2. I simboli del computer indicano che il giocatore col comando **LEFT CONTROLLER** ha indovinato tre cifre del codice segreto e la rispettiva posizione, mentre l'indicatore del giocatore segnala il turno di quello col comando **RIGHT CONTROLLER**.



Questo giocatore imposta ora 2, 1, 5 e 7. I simboli del computer indicano che la soluzione è esatta e in cima alla colonna delle tentate soluzioni compare il codice segreto formulato dal computer. Il giocatore col comando **RIGHT CONTROLLER** totalizza 1 punto e compare il punteggio finale di entrambi i giocatori (in alto a sinistra per il **LEFT CONTROLLER** e in alto a destra per il **RIGHT CONTROLLER**).

Il giocatore col comando **LEFT CONTROLLER** comincia ora la terza partita.



COME SI GIOCA IL NIM

Il nim è il gioco matematico più antico noto all'uomo. In questa versione elettronica, vi sono da 1 a 4 "pile" di oggetti. Alternandosi al computer o ad un altro giocatore, si deve togliere uno o più oggetti da una delle pile, e precisamente non meno di un oggetto da non più di una pila per turno.

NOTA: Nel corso di una serie di partite consecutive di nim per 2 giocatori, i due avversari devono togliere il primo oggetto a turno.

Vi sono due varianti del nim:

- **nim regolare:** vince chi toglie l'ultimo oggetto dallo schermo;

- **nim "misere":** perde chi toglie l'ultimo oggetto dallo schermo.

Vi sono due assetti di gioco possibili:

- **assetto predisposto dal computer:** sullo schermo appaiono 3 pile di oggetti. La prima è formata da 3 oggetti, la seconda da 4 e la terza da 5;
- **assetto impostato dal giocatore:** utilizzando il comando a tasti, il giocatore può creare fino a quattro pile con un massimo di nove oggetti per ciascuna pila.

GLOSSARIO DEL NIM

PILE

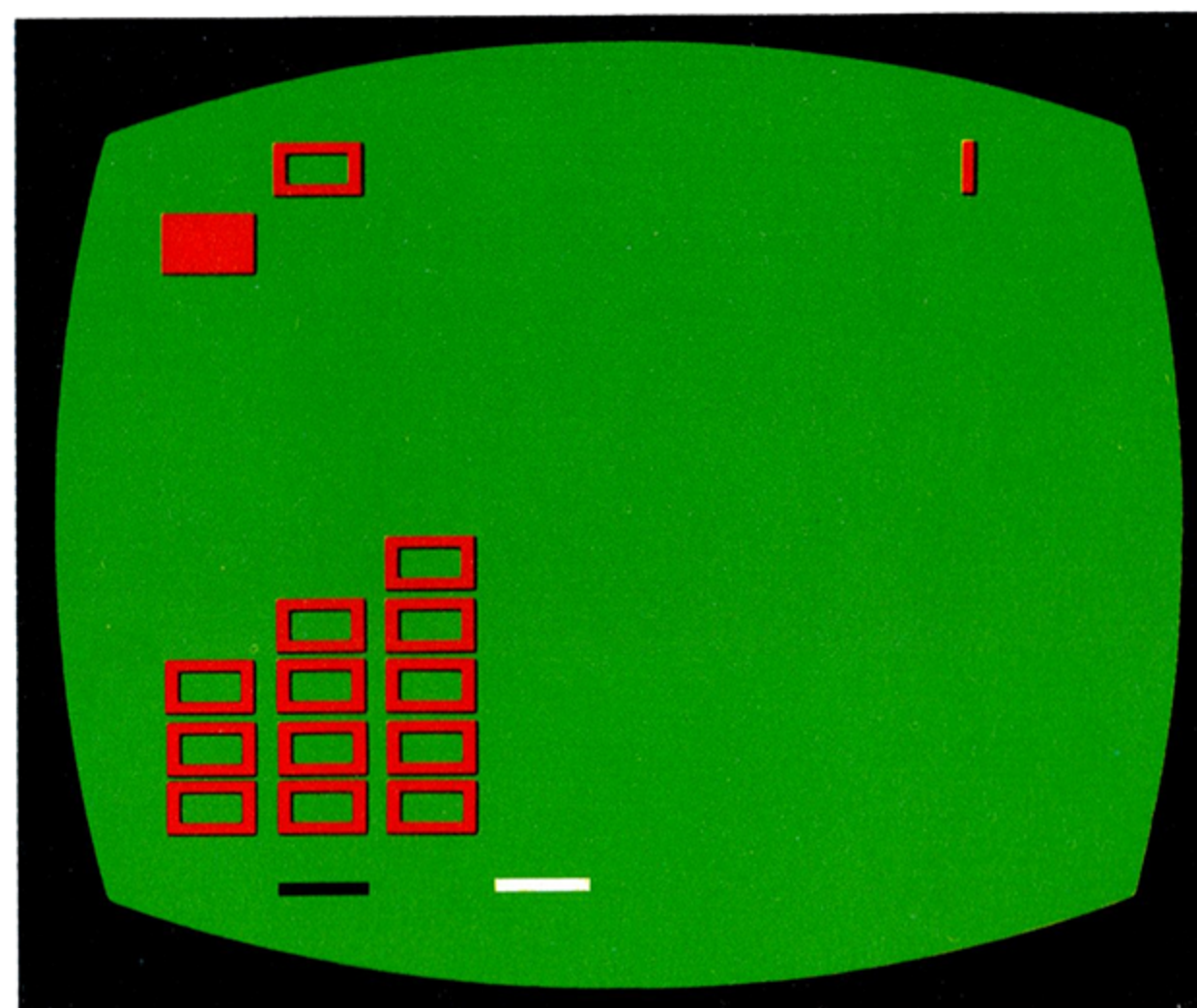
Le pile di oggetti compaiono nella parte sinistra dello schermo.

CURSORE

Il cursore è utilizzato per togliere oggetti dalle varie pile. Per portarlo direttamente sopra la pila da cui si vogliono togliere oggetti si usa il comando a tasti.

PUNTEGGIO

Nelle versioni per due giocatori, il punteggio di quello col comando **LEFT CONTROLLER** è mostrato nell'angolo superiore sinistro del video; quello del giocatore col comando **RIGHT CONTROLLER** compare nell'angolo superiore



destro. Nelle versioni per un solo giocatore, il punteggio di quest'ultimo è mostrato nell'angolo superiore sinistro, quello del computer nell'angolo superiore destro.

PUNTEGGIO NEI GIOCHI NIM

Per ciascuna partita vinta si ottiene un punto. Nel nim regolare, il punto è assegnato quando si toglie l'ultimo oggetto dallo schermo; nel nim "misere", quando si costringe

l'avversario a togliere l'ultimo oggetto dallo schermo. Il punteggio finale è dato dal totale dei punti conseguiti in una serie di partite consecutive.

FUNZIONI DEL COMANDO A TASTI

PER COMINCIARE UNA NUOVA PARTITA DI NIM:

- Al termine di una partita, premere uno qualsiasi dei tasti del comando, in modo da far comparire sullo schermo

l'assetto della partita precedente.

NOTA: Nelle versioni per un solo giocatore si usa un comando inserito nella presa **LEFT CONTROLLER**.

PER TOGLIERE OGGETTI DA UNA PILA:

- Premere il tasto **Cursor (*)** del comando per spostare il cursore sullo schermo. Per portare il cursore sulla pila desiderata, premere il tasto un numero di volte corrispondente a quello della pila, ad esempio, tre volte per la pila 3.
- Una volta portato il cursore sulla pila da cui si vogliono togliere oggetti, premere il tasto corrispondente al numero di oggetti da togliere e tali oggetti lampeggeranno scomparendo infine dalla pila in questione. Una volta completate tutte le mosse che si desiderano eseguire sulle varie pile, premere il tasto **Enter (#)**.

NOTA: La mossa può essere modificata in qualsiasi momento prima di premere il tasto **Enter (#)**. Ad esempio, dopo

aver tolto tre oggetti da una pila, si decide di toglierne soltanto due. In tal caso si deve portare il cursore su quella data pila e premere quindi il tasto 2 del comando, in modo da far ricomparire un oggetto nella pila stessa.

PER IMPOSTARE UN ASSETTO DI GIOCO:

Premere il tasto **Cursor (*)** un numero di volte corrispondente a quello della pila su cui si desidera portare il cursore, ad esempio, tre volte per la pila 3.

Dopodiché, premere il tasto numerico corrispondente al numero di oggetti desiderati per ciascuna pila, ad esempio, il tasto 3 per una pila di tre oggetti. Completato il procedimento per tutte le pile volute, premere il tasto **Enter (#)** per dare inizio al gioco.

COMMUTATORE DIFFICULTY PER IL NIM

Nelle versioni per un solo giocatore, il grado di abilità del computer può essere innalzato portando il commutatore **right difficulty** nella posizione **a**.

Nelle versioni per due giocatori non vi sono vantaggi o svantaggi.

MATRICE SELEZIONE GIOCO

CODEBREAKER™

	CODICE DI 3 CIFRE						CODICE DI 4 CIFRE					
No. del gioco	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
No. di giocatori	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2
Codice impostato dal computer												
Arco di cifre	6	6	6	6	6	6	9	9	9	9	9	9

NIM

No. del gioco	13	14	15	16	17	18	19	20
No. di giocatori	1	2	1	2	1	2	1	2
Assetto predisposto dal computer								
Vinche chi toglie l'ultimo oggetto								

20 JUEGOS VIDEO

CODEBREAKER™

Utilice los comandos de control con el cartucho de este programa de juego ATARI® Game Program™. Asegúrese de que los comandos queden insertados firmemente en los enchufes de los comandos (**CONTROLLER**) situados en la parte posterior del sistema computarizado de video ATARI Video Computer System™. Si sólo va a jugar una persona, se debe usar el comando conectado en el enchufe del comando izquierdo (**LEFT CONTROLLER**).

Mantenga el comando de manera que el botón rojo quede en la esquina superior izquierda, apuntando hacia la pantalla del televisor.

Consulte la Sección 3 del Manual



del Usuario si desea información adicional.

NOTA: Apague la consola colocando en **off** el interruptor de corriente **power**, antes de insertar o retirar el cartucho de un programa de juego ATARI. Así se protegerán los componentes electrónicos y se prolongará la duración de su sistema computarizado de video ATARI.

FORMA DE JUGAR

Una vez que la computadora o un jugador ha creado un código numérico secreto, la misión del otro jugador consiste en identificar o descubrir los dígitos que componen dicho código. La identidad del código depende de los siguientes factores:

- El número de dígitos. Los juegos tienen códigos de tres o cuatro dígitos.
- La gama numérica. Los juegos

tienen códigos formados con números entre el 1 y el 9, o bien entre el 1 y el 6.

El jugador tiene hasta doce oportunidades para identificar el código secreto, mediante el comando del teclado. El comando se utiliza para ingresar en la pantalla los dígitos que se cree constituyen el código. A continuación la computadora analizará cada dígito del número ingresado, e indicará si es correcto o no.

GLOSARIO DEL JUEGO DE DECODIFICACION

PUNTAJE DEL LADO IZQUIERDO

En los juegos de CODEBREAKER™, el número que se presenta en el lado superior izquierdo indica la cantidad de veces que los jugadores han intentado identificar el código secreto durante el juego. Al final del juego, en lado superior izquierdo de la pantalla aparece el puntaje del jugador con el comando de teclado insertado en el receptáculo marcado **LEFT CONTROLLER**.

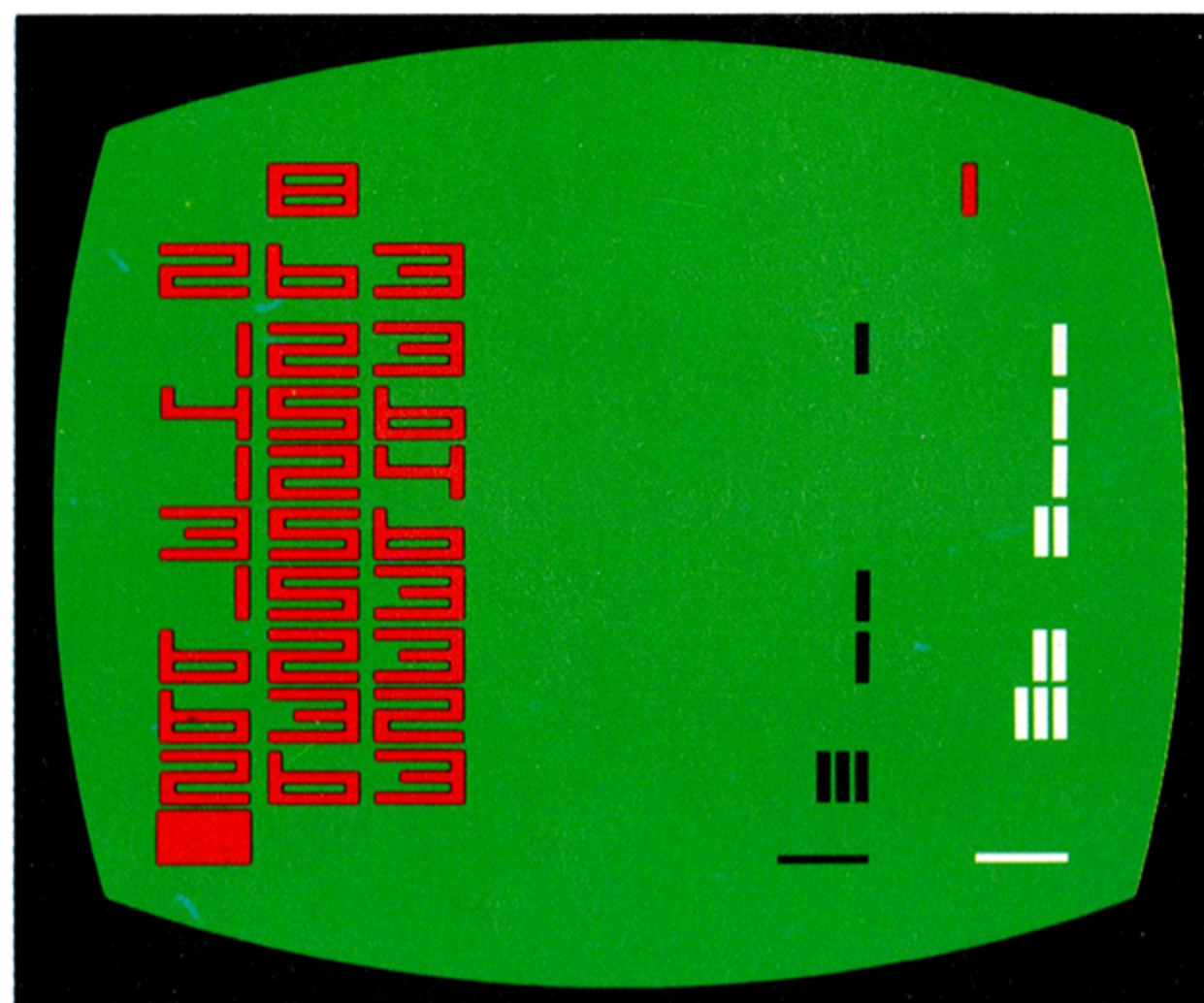
PUNTAJE DEL LADO DERECHO

En los juegos de CODEBREAKER™ para un solo jugador, el número que se presenta en el lado superior izquierdo de la pantalla aparece durante todo el juego para indicar el número de veces consecutivas que se han jugado.

En los juegos para dos personas, el número mencionado indica el puntaje del jugador que tiene el comando insertado en el receptáculo marcado **RIGHT CONTROLLER**.

CÓDIGO SECRETO DE LA MÁQUINA

El código secreto se presentará en el lado izquierdo de la pantalla, al final del juego, en la parte superior de la lista de intentos efectuados por el jugador para identificar el código.



INTENTO PARA IDENTIFICAR EL CÓDIGO

Los números que el jugador ingresa en la máquina como intento para adivinar el código, aparecen listados en el lado izquierdo de la pantalla.

SÍMBOLOS PRESENTADOS POR LA MÁQUINA

Una vez que el jugador ha ingresado su número en su intento para adivinar el código, la máquina presentará en la pantalla símbolos que representan un análisis de los números ingresados por el jugador. Los símbolos son:

- **Trazo negro vertical.** Un corto trazo negro vertical presentado en el lado derecho de la pantalla, significa que uno de los dígitos integrantes del número ingresado para identificar el código es correcto y se encuentra en el lugar que le corresponde.

- **Trazo blanco vertical.** Un corto trazo blanco vertical presentado en el extremo derecho de la pantalla, significa que uno de los dígitos integrantes del número de adivinación del código **es correcto** pero se encuentra ubicado en un lugar **que no le corresponde**.

CURSOR

El cursor está constituido por un cuadrado centelleante que se presenta en la pantalla en el lugar correspondiente al siguiente ingreso numérico para adivinar el código.

INDICADORES DE TURNO DE JUGADA

En los juegos para dos jugadores, el color y la posición de un trazo horizontal presentado en el lado derecho inferior de la pantalla muestran con cuál comando de teclado se debe ingresar el número siguiente como intento para adivinar el código. Un trazo blanco significa que el jugador con el comando cuyo conductor va insertado en el receptáculo marcado **RIGHT CONTROLLER** es quien debe jugar. Cuando se presenta un trazo negro a la izquierda de la posición del trazo anterior, significa que es el turno del jugador que tiene el comando insertado en el receptáculo marcado **LEFT CONTROLLER**.

VARIANTES DEL JUEGO

JUEGOS DE LA SERIE CODEBREAKER PARA UN JUGADOR

En este caso la máquina selecciona el código numérico secreto. El jugador puede tratar de identificar el código doce veces. El puntaje obtenido es igual al número de intentos realizados para identificarlo. Por ejemplo, si lo adivina en el cuarto intento obtiene cuatro puntos.

JUEGOS DE LA SERIE CODEBREAKER PARA DOS JUGADORES

Hay dos formas en las que pueden jugar dos jugadores:

1. La máquina crea el código numérico secreto. Los jugadores se turnan para tratar de identificarlo. En el primer juego de una serie de juegos consecutivos, el jugador que acciona el comando insertado en el receptáculo marcado **RIGHT CONTROLLER**, siempre efectúa el primer intento para identificar el código. El jugador que primero lo identifica obtiene un punto y es quien comienza un nuevo juego.
2. Uno de los jugadores crea el código numérico secreto

valiéndose del comando de teclado. A continuación el jugador contrario trata de identificar el código en el menor número posible de intentos. Cuando lo identifica, obtiene un puntaje igual al número de intentos realizados para identificarlo. Por ejemplo, obtiene cuatro puntos cuando identifica el código al cuarto intento. En el juego siguiente cambian los papeles, y el

jugador que identificó el código es el que ahora crea el nuevo código numérico.

NOTA: Únicamente el jugador que intenta identificar el código puede obtener puntos. En caso de jugarse una serie consecutiva de juegos, comienza el primer juego el jugador que tiene el comando insertado en el receptáculo marcado **LEFT CONTROLLER**, tratando de identificar el código secreto.

COMO SE OBTIENE EL PUNTAJE

JUEGO PARA UN SOLO JUGADOR

El puntaje obtenible por un jugador que juega contra la máquina, está determinado por el número de intentos realizados para identificar el código numérico. Por ejemplo, si un jugador identifica el código al sexto intento, obtendrá un puntaje de seis puntos. El jugador debe tratar de obtener el puntaje más bajo posible. El puntaje acumulativo se presenta al final del juego en el lado superior izquierdo de la pantalla.

SUGERENCIA:

En los juegos de decodificación para un solo jugador se puede dividir el puntaje obtenido por el

número de juegos consecutivos, para obtener un puntaje promedio que revelará el nivel de habilidad del jugador.

JUEGO PARA DOS JUGADORES

Cuando la máquina crea el código numérico para ambos jugadores, el jugador que identifica el código obtiene un solo punto.

En cambio cuando uno de los jugadores crea el código, el objeto del juego consiste en identificar dicho código obteniendo el menor número posible de puntos. Por ejemplo, si un jugador identifica el código en el cuarto intento, obtiene cuatro puntos.

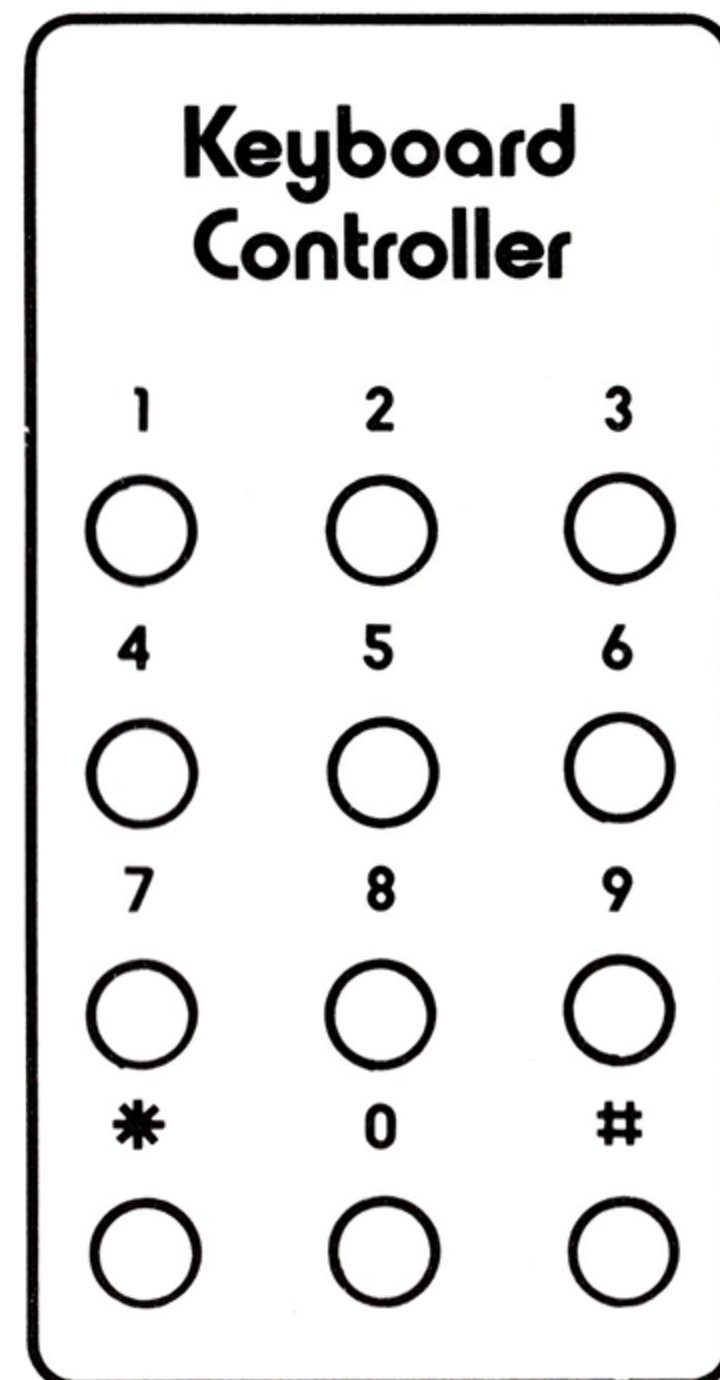
FORMA DE USAR EL COMANDO DE TECLADO

JUEGO PARA UN SOLO JUGADOR

Los juegos de la serie CODEBREAKER para un solo jugador se juegan con el comando de teclado cuyo conductor va insertado en el receptáculo marcado **LEFT CONTROLLER**. Para ingresar un intento de identificación del código en la pantalla, el jugador debe oprimir las teclas correspondientes a los dígitos de dicho número, y a continuación debe oprimir la tecla marcada con el símbolo # (que significa: ingresar). Los dígitos ingresados se presentarán en el lado izquierdo de la pantalla. La máquina, después de eso, efectuará un análisis del número ingresado por el jugador para identificar el código, utilizando los símbolos descritos anteriormente en la sección "Glosario del juego de decodificación."

JUEGO PARA DOS JUGADORES

En el caso de una serie de juegos para dos personas, comienza el jugador que tiene el comando de teclado insertado en el receptáculo marcado **RIGHT CONTROLLER**. En los juegos en los que un jugador deba crear el código numérico, primero debe pensar en dicho número y luego debe oprimir las teclas del comando correspondientes a los dígitos que integran el número pensado. Los dígitos se presentarán en el lado superior izquierdo de la pantalla. Los dígitos desaparecerán cuando se oprime la tecla de in-



greso (#). A continuación el jugador contrario intentará identificar el código utilizando el mismo procedimiento explicado en el caso del juego para un solo jugador.

Para cambiar un dígito después de haberlo ingresado en la pantalla, el jugador debe deslizar el cursor hasta colocarlo en el dígito que desea cambiar. A continuación debe oprimir en el comando la tecla con el número que desea ingresar, y el nuevo número aparecerá en lugar del anterior.

NOTA: La máquina no aceptará un dígito cuyo valor numérico sea superior al valor máximo de la amplitud elegida en un juego dado. Por ejemplo, si la amplitud numérica va de 1 a 6, la máquina no aceptará el ingreso de un número 7.

Para jugar un juego consecutivo de la serie CODEBREAKER™, se debe oprimir un número cualquiera en el teclado del comando a fin de borrar la pantalla. Para comenzar una nueva serie de

juegos consecutivos y puntajes se desliza hacia abajo el conmutador de reposición de juego **game reset** ubicado en el extremo derecho de la consola.

SELECTOR DE GRADO DE DIFICULTAD (DIFFICULTY SWITCH)

En los juegos de la serie CODEBREAKER, cuando el sector de dificultad **difficulty switch** se encuentra en la posición **a**, el jugador puede efectuar hasta 8 in-

tentos para adivinar el código. En cambio cuando el selector se encuentra en la posición **b**, puede efectuar hasta 12 intentos.

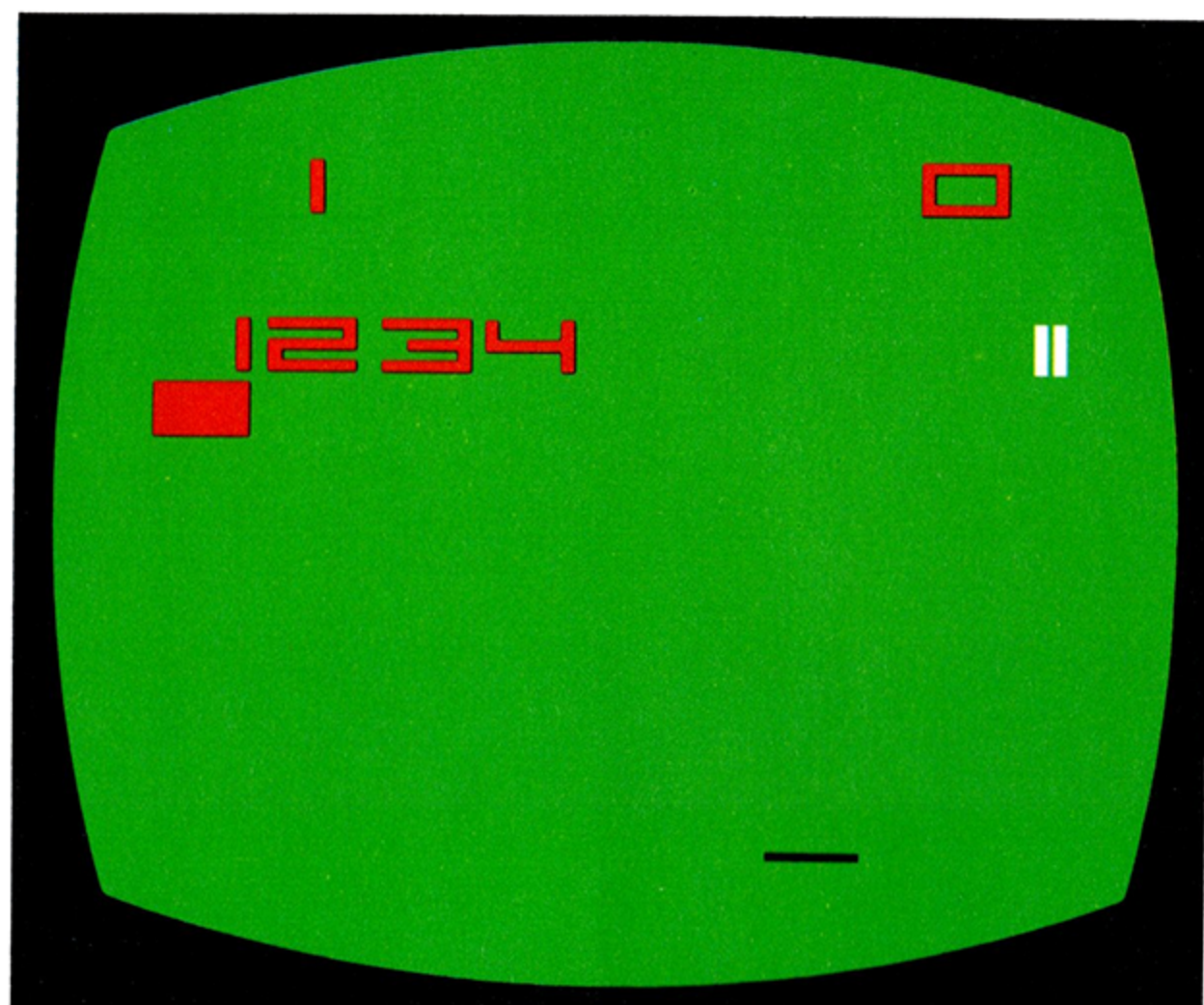
JUEGO DE MUESTRA PARA DOS JUGADORES

El indicador de turno de jugada (trazo horizontal en el lado inferior derecho de la pantalla) muestra que es el turno del jugador con el comando insertado en el receptáculo marcado **RIGHT CONTROLLER**.

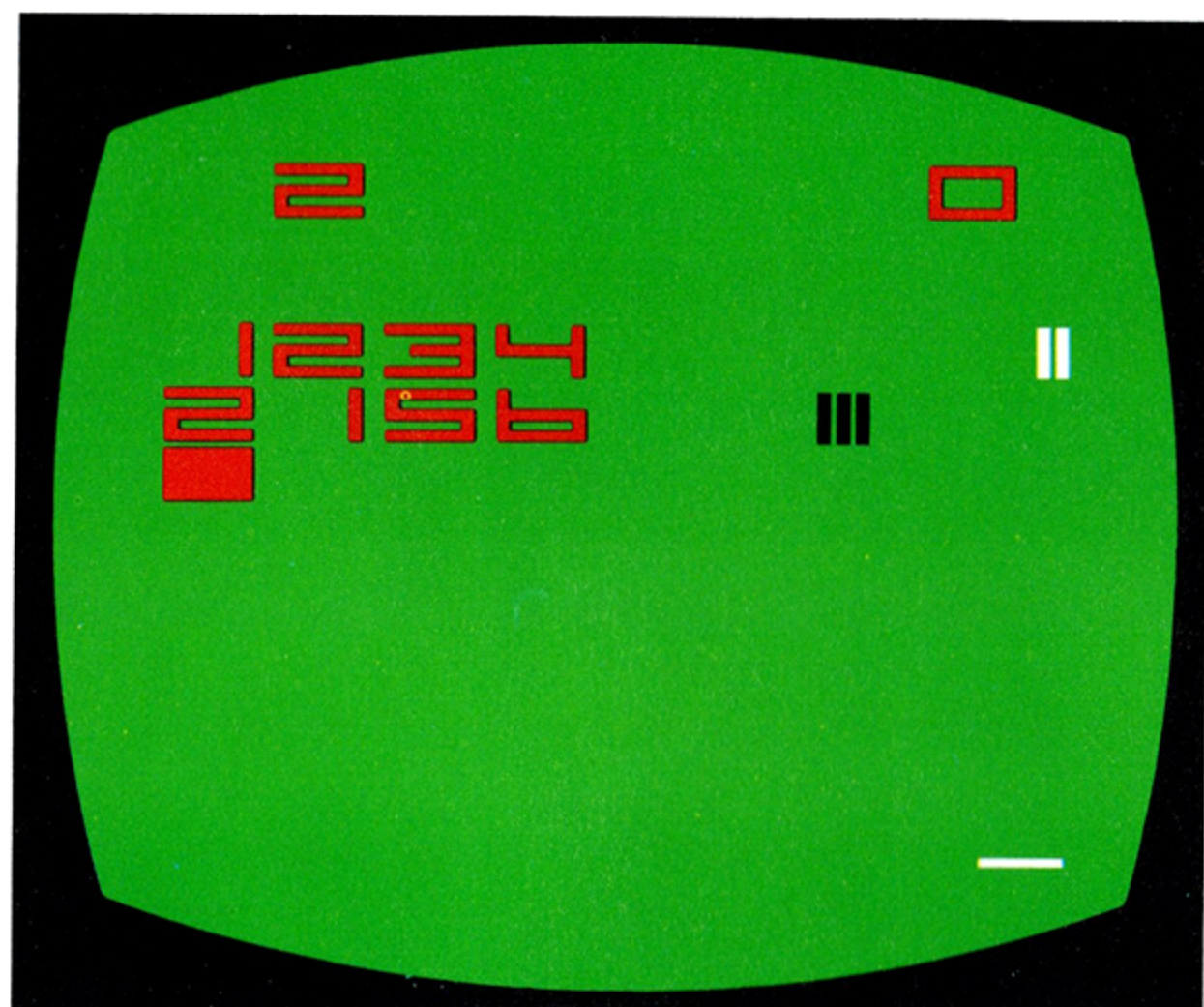
El jugador ingresa en la pantalla los dígitos **1, 2, 3 y 4**, oprimiendo las teclas correspondientes. El número de intentos efectuados para identificar el código (1) se presenta en el ángulo superior izquierdo de la pantalla. Los símbolos blancos de la máquina (trazos verticales) aparecen en la pantalla para indicar que el jugador ha identificado correc-

tamente dos dígitos del código numérico, pero que éstos se encuentran en posición incorrecta. El indicador de turno de jugada muestra que es el turno del jugador que tiene el comando insertado en el receptáculo marcado **LEFT CONTROLLER**.

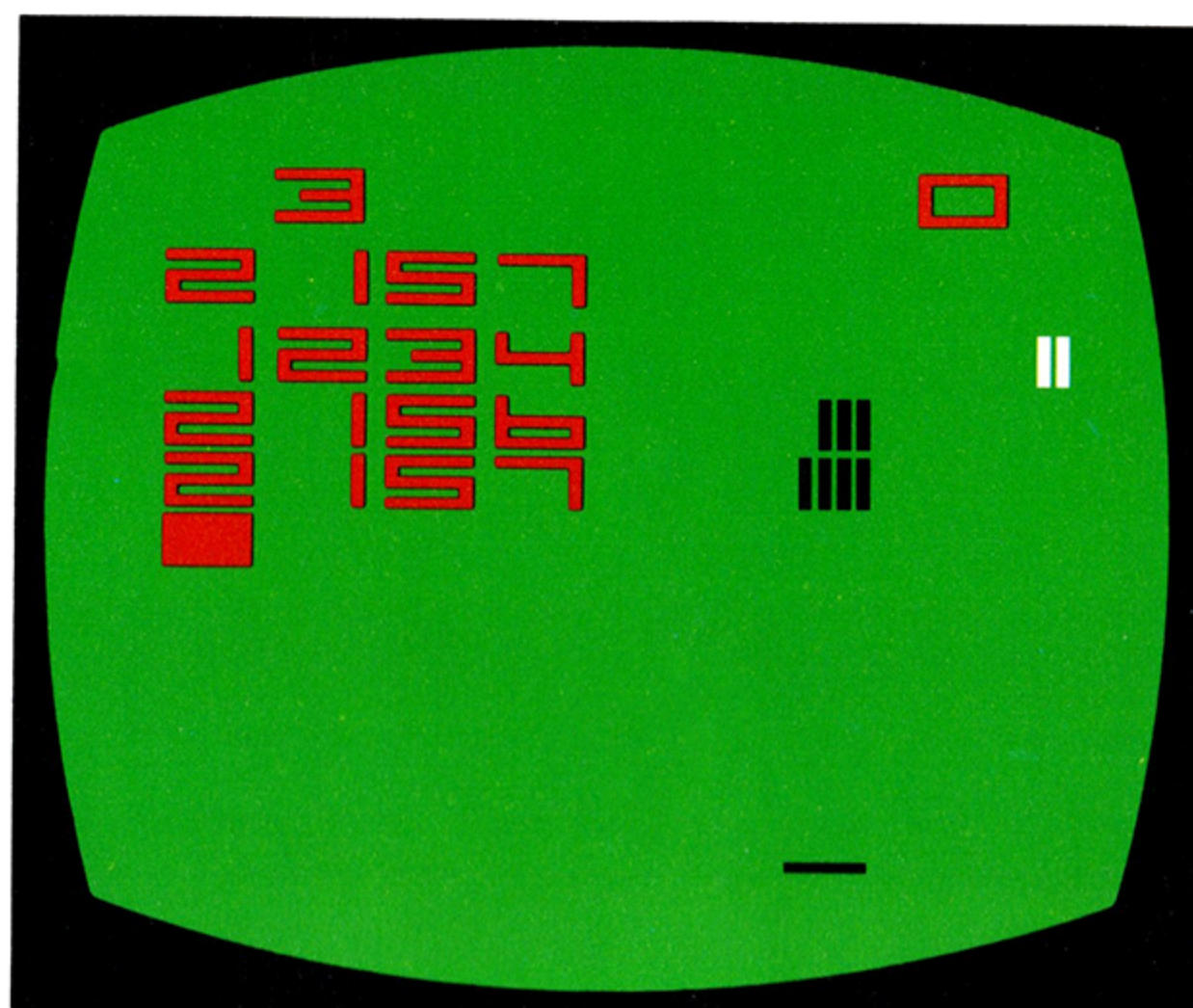
El jugador con el comando enchufado en el receptáculo marcado **LEFT CONTROLLER** ingresa los dígitos **2, 1, 5 y 6** para tratar de identificar el código secreto. Como éste es su segundo intento, en el ángulo superior izquierdo se presenta el número 2. Los símbolos presentados por la máquina para analizar el número



ingresado indican que el jugador ha adivinado tres dígitos del código y que están en posición correcta. El indicador de turno de juego (trazo horizontal blanco) muestra que le toca jugar al jugador con el comando enchufado en el receptáculo marcado **RIGHT CONTROLLER**.



A continuación este jugador ingresa los dígitos 2, 1, 5 y 7. Los símbolos presentados por la máquina muestran que la identificación del código es correcta, y el código secreto aparece en la parte superior de la columna de la izquierda. El jugador con el comando enchufado en el receptáculo marcado **RIGHT CONTROLLER** obtiene un punto, y el puntaje acumulado de ambos jugadores se presenta en la pantalla: el del jugador que juega en el lado izquierdo aparece en la parte superior izquierda y el del jugador del lado derecho, en la parte superior derecha.



A continuación, el jugador del lado izquierdo inicia el tercer juego.

FORMA DE JUGAR EL NIM

El NIM es el juego matemático más antiguo conocido. En esta versión del juego programado del NIM, intervienen de una a cuatro pilas de objetos que se presentan en la pantalla. Un jugador se turna con la máquina, o con otro jugador, para eliminar los objetos que desee de unas de las pilas. Debe eliminar un objeto como mínimo, y debe hacerlo de una sola pila.

NOTA: En una serie de juegos consecutivos entre dos jugadores, éstos se deben turnar para eliminar el primer objeto de una pila en la pantalla en cada juego.

EXISTEN DOS CLASES DE JUEGOS NIM:

- **Nim normal:** En este juego gana el jugador que elimina el último objeto de la pantalla.

- **NIM inverso:** En este juego pierde el jugador que elimina el último objeto de la pantalla.

EXISTEN DOS FORMAS DE DISPONER LAS PILAS DE OBJETOS:

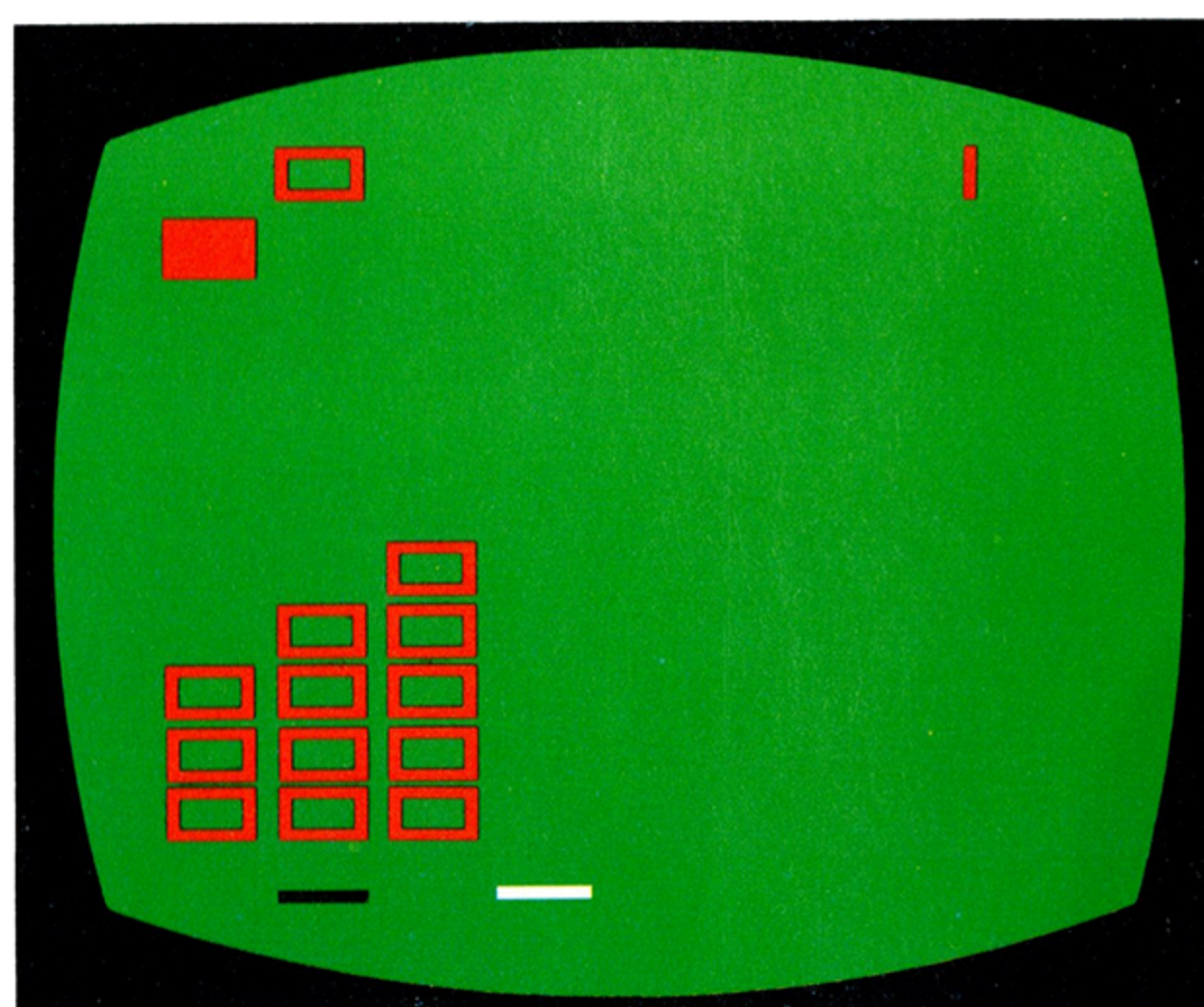
- **Disposición de las pilas mediante la máquina:** En este caso, en la pantalla se presentan tres pilas de objetos. Una pila tiene tres objetos, la segunda pila tiene cuatro objetos y la tercera tiene cinco.
- **Disposición de las pilas mediante el jugador:** El jugador puede disponer las pilas de objetos con el comando de teclado. Puede crear hasta cuatro pilas hasta con nueve objetos cada una.

GLOSARIO DEL JUEGO DE NIM

Pilas: Las pilas de objetos se presentan en el lado izquierdo de la pantalla.

Cursor: El cursor se emplea para eliminar objetos de las pilas. Se utilizan el comando de teclado para deslizar el cursor hasta la pila de la que se desea eliminar un objeto.

Puntaje: En el juego para dos personas, el puntaje del jugador del lado izquierdo (**LEFT CONTROLLER**) se presenta en el



ángulo superior izquierdo de la pantalla; el puntaje del jugador del lado derecho (**RIGHT CONTROLLER**) aparece en el ángulo superior derecho. En caso de que

juegue una sola persona, el puntaje se presenta en el ángulo superior izquierdo y el puntaje de la máquina, en el ángulo superior derecho.

PUNTAJE DEL NIM

Un jugador obtiene un punto cuando gana un juego NIM. En los juegos NIM normales, el jugador obtiene un punto cuando elimina el último objeto de la pantalla. En cambio en los juegos NIM inversos, el jugador obtiene un punto

cuando obliga al jugador contrario a eliminar el último objeto de la pantalla. Los objetos se acumularán a medida que se vayan jugando los juegos sucesivos.

USO DEL COMANDO DE TECLADO

PARA INICIAR UN NUEVO JUEGO NIM:

- Al terminar un juego oprima cualquier tecla del comando, con lo que se presentará en la pantalla la disposición que tenían las pilas en el juego que se acaba de terminar.

NOTA: En los juegos para una sola persona se debe emplear el comando con el conductor insertado en el enchufe marcado **LEFT CONTROLLER**.

PARA ELIMINAR OBJETOS DE UNA PILA DETERMINADA:

- Oprima la tecla con el símbolo (*) para deslizar el cursor en la pantalla. El número de veces que se oprime la tecla determina la pila en que se presen-

tará el cursor. Por ejemplo: la tecla se oprime tres veces para deslizar el cursor hasta la pila 3.

- Después de haber deslizado el cursor hasta la pila elegida para eliminar uno o varios objetos, el jugador decide cuántos objetos desea eliminar y a continuación oprime la tecla marcada con el número elegido. Los objetos correspondientes centellearán en la pila y desaparecerán de la pantalla. Cuando quede satisfecho con las movidas efectuadas en cada pila, oprima la tecla marcada con el símbolo “#.”

NOTA: El jugador puede cambiar su movida en cualquier momento antes de oprimir la tecla de in-

greso (#). Por ejemplo, después de eliminar tres objetos de una pila, puede decidir eliminar solamente dos. En ese caso debe deslizar el cursor hasta la pila correspondiente y a continuación debe oprimir la tecla marcada con el número 2, con lo que reaparecerá un objeto en la pila.

Cuando el jugador desea crear una configuración de pilas:

Oprima la tecla del **cursor** marcada (*) para deslizar el cursor hasta la pila elegida. El número de veces que oprime la tecla determina la pila en la que se presentará el cursor. Por ejemplo, si

oprime la tecla tres veces, el cursor se trasladará a la pila 3.

Cuando el cursor se encuentra ubicado directamente sobre una pila determinada, el jugador debe decidir cuántos objetos pondrá en esa pila, y a continuación debe oprimir la tecla marcada con el número elegido y se presentará el número de objetos deseado. Por ejemplo, si oprime el número 3 se presentarán 3 objetos en la pila en que se encuentra el cursor. Cuando se han elegido los objetos que constituirán cada una de las pilas, se oprime la tecla de ingreso (#), tras lo cual podrá comenzar a jugar.

SELECTOR DE GRADO DE DIFICULTAD PARA EL JUEGO NIM

En los juegos NIM para una sola persona, se puede aumentar la habilidad de la computadora fijando el selector derecho de dificultad (**right difficulty**) en la posición **a**.

En los juegos NIM para dos jugadores no hay handicaps.

TABLA DE SELECCION DE JUEGOS

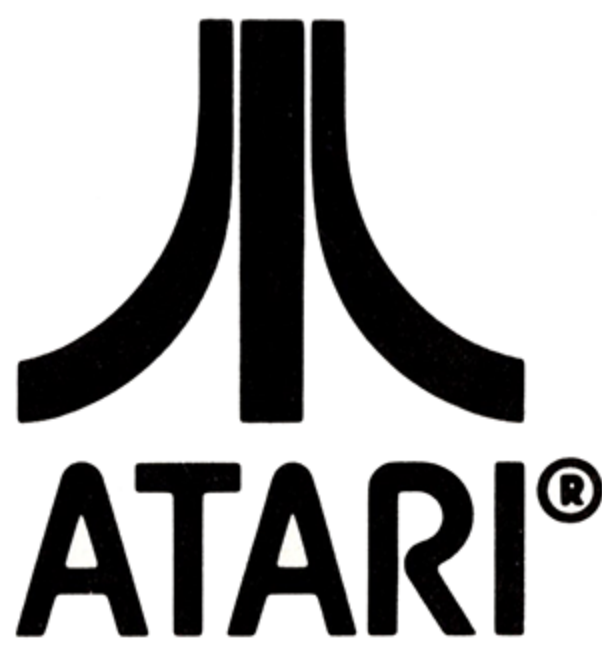
CODEBREAKER™

	CÓDIGO DE 3 DÍGITOS						CÓDIGO DE 4 DÍGITOS					
Juego	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Número De Jugadores	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2
La Máquina Ingresa El Código												
Dígitos En El Código Numérico	6	6	6	6	6	6	9	9	9	9	9	9

NIM

Juego	13	14	15	16	17	18	19	20
Número De Jugadores	1	2	1	2	1	2	1	2
La Máquina Dispone Las Pilas								
Eliminar El Último Objeto Para Ganar								

CODEBREAKER™



A Warner Communications Company

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

Manual, Program and Audiovisual © 1978 Atari, Inc.

CO16973-43 REV.1

PRINTED IN U.S.A.